ORGAZMI PO E-POŠTI: REALNOST DO 2010! >> TEST GEFORCE FX 5700

CD IZDAJA

JANUAR 04/23/1.150 SIT

# PCFormat

MULTIMEDIJA >> TEHNOLOGIJA >> IGRE >> INTERNET >> NASVETI >> VSE ZA VAŠ PC

## KAJ PRINAŠA 2004 ZA PC

**10 stvari, ki bodo v tem letu spremenile vaš PC**

**PLUS! Preizkusili smo Pentium 4 EE**

120 STRANI TESTI NAJNOVEJŠE STROJNE IN PROGRAMSKE OPREME!

## HEKAJTE KOT TROJICA V MATRICI

Odkrijte varnostne luknje in zavarujte svoj PC

## MAŠČEVANJE NA SPLETU

Prevarani? Zapuščeni? Kako se maščevati in legalne posledice, ki jih morate poznati

## PRIPRAVITE SE NA HALF-LIFE 2

**5-stranski vodič po tehnologijah v Half-Life 2. Ali potrebujete nadgradnjo?**

## ŠOKANTNA PRIHODNOST!

**"Vsakdo, mlajši od 30 let, ima dobre možnosti, da postane nesmrten," pravi futurolog Ian Pearson**

### POGLOBLJENI NASVETI

>> Popravite neuspele fotografije
>> Izdelajte lasten spletni brskalnik
>> Modelirajte s 3D programom
>> Particionirajte trde diske

## ZA 231.000 SIT CELOTNIH PROGRAMOV

**CINEMA 4D**
Celotna različica večkrat nagrajenega 3D programa

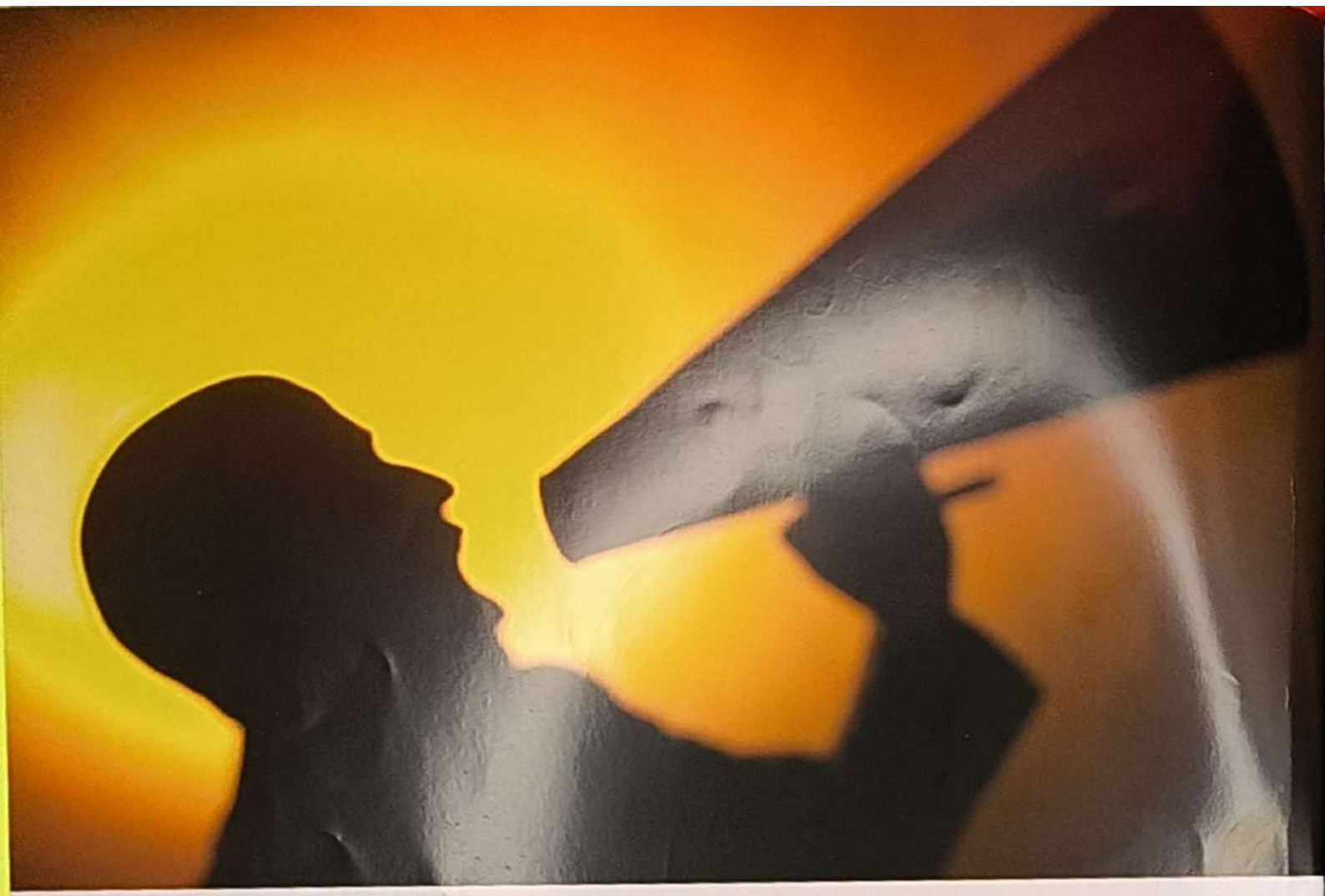
**REALSOFT 3D**
Pixar? S tem programom jih prekosite v premoru za kosilo

**PAL EVIDENCE ELIMINATOR**
Zakrijte sledi svojih nočnih spletnih avantur

## VROČI OPISI IGER

>> KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
>> ARMED AND DANGEROUS
>> NBA LIVE 2004
>> IN MEMORIAM
>> LOCK ON
>> V-RALLY 3

JANUAR 2004 / 23 / 1150 SIT
ISSN 1580-8203
9 771580 820005



# Integrirana protivirusna zaščita brezplačno

## Ob nakupu Symantec Firewall/VPN Appliance dobite brezplačno integrirano protivirusno zaščito Client Security Small Business Edition.

Integrirana rešitev družbe Symantec, namenjena zagotavljanju varnosti in omrežja, ki ponuja boljšo zaščito za prehod, strežnike in odjemalce. Symantec Firewall/VPN Appliance je integrirana namenska naprava, ki zagotavlja varnost in omrežje. Omogoča enostavno, varno in stroškovno učinkovito povezovanje prek interneta za oddaljene pisarne in poslovna okolja. To je naprava vrste vse v enem, ki s svojimi funkcijami omogoča pisarnam z največ 40 uporabniki gradnjo zelo hitrega lokalnega omrežja, namenjenega varnemu dostopu in komunikaciji prek interneta z oddaljenimi lokacijami, poslovnimi partnerji, omrežji matične družbe in mobilnimi uporabniki.

Na ravni odjemalcev Symantec Client Security z integrirano zaščito pred virusi, požarnim zidom in tehnologijami za zaznavanje vdorov zagotavlja zaščito pred zapletenimi grožnjami varnosti v internetu. Integracija ključnih funkcij, potrebnih za zagotavljanje varnosti, ter centralizirano upravljanje in odzivnost, ponujajo poslovnim okoljem raven varnosti, ki je potrebna za zaščito pred novimi grožnjami. Obenem rešitev poenostavlja tudi skrbniška opravila.

Te integrirane varnostne rešitve so na voljo za običajno ceno, ki velja za namenske naprave Symantec Firewall/VPN 100, 200 in 200R. Symantec Client Security for Small Business bo v času trajanja promocijske ponudbe priložen brezplačno.

chs
**Distributer za Slovenijo**
www.chs.si

symantec.

**Ponudba velja do razprodaje zaloge oz. do 13. februarja 2004.**
Za dodatne informacije o posebi ponudbi in ostalih produktih pokličite svojega prodajalca računalniške opreme ali pošljite elektronsko pošto na naslov symantec@chs.si.

www.my-siemens.com

SIEMENS
mobile

# EXTREME

## MC60 z vgrajenim fotoaparatom

Novi Siemens MC60 z dizajnom v obliki črke X, krožno tipkovnico, velikim barvnim prikazovalnikom in vgrajenim fotoaparatom visoke občutljivosti, je izvrsten mobilnik in neverjetno preprost za uporabo.
Dva pritiska na tipko in slika je posneta ter v nekaj sekundah skupaj s tekstom že poslana naprej.

Be inspired

Siemens d.o.o., Brnčičeva cesta 5, Ljubljana

**PCFormat**
**Stopite v stik ...**
**info@pcformatslo.net**
**www.pcformatslo.net**

**PC Format**
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1

**Urednik** Nikola Janković
**Namestnica urednika** Barbara Banović
**Urednik diska** Nebojša Janković
**Oblikovanje in prelom strani**
Gregor Bačun, Boštjan Krajnc
**Sodelavci** Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, David Bradley, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Richard Longhurst, Uroš Majcenović, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Miraz, Andrej Potočnik, Marko A. Štor, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
**Ilustracije** Boštjan Krajnc, Andrew McLaughlin
**Lektoriranje** Barbara Banović
**Prevodi** VideoToP d.o.o.

**Založnik**
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1

**Oglasno trženje**
Ivo Vidergar
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

**Tisk in distribucija**
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

**Naročnine in prodaja**
Janja Čebek
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

**VideoToP je založnik specializiranih** revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajata tudi reviji T3 in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net** in **www.t3slo.net**

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PCFormata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

# PCFormat Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

**>> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.**

**>> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.**

**>> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.**

**>> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.**

**>> Smo pravi naslov za PC navdušence. Povejte nam, kaj bi želeli brati.**

**NIKOLA JANKOVIĆ UREDNIK**

**OD NASLEDNJEGA MESECA** naprej vam ob izidu *PCFormata* otrok ne bo potrebno zaklepati v omare, kajti s te strani jih več ne bo strašil moj obraz. Ker pravilo, da kapitan zapušča ladjo zadnji, velja le za potapljajoče se objekte, lahko po triindvajsetih številkah krmilo *PCFormata* predam novemu uredniku, sam pa se preselim v sosednjo pisarno in se odpravim novim projektom naproti.

*PCFormat* je v času mojega urednikovanja (oziroma tiranije, kot bi porekli sodelavci) od novega mulca v ulici postal ena najuspešnejših slovenskih računalniških revij in to v času, ki ga marsikatera podobna publikacija ni preživela. Vendar pa bodo člani uredništva vedeli, da v preteklih letih ni bilo številke, s katero bi bil ob izidu popolnoma zadovoljen. Vsak naslednji mesec mora biti boljši od prejšnjega, ob izdajanju revij pa je treba upoštevati staro pravilo, da si dober le toliko, kolikor je dobra tvoja zadnja številka. Ne dvomim, da se bo tega koncepta v prihodnje držal tudi moj naslednik. Vsekakor bom lahko odšel z mirno vestjo in s prepričanjem, da prepuščam *PCF* v dobrih rokah – osebi, ki ima dolga leta izkušenj z delom pri VideoToP-ovih revijah in vašemu staremu znancu.

V upanju, da ta novica ne bo povzročila vsesplošnega veselja na našem forumu in uličnih proslav, vas pozdravljam še zadnjič s tega mesta. Uživajte v številki!

**nikola@videotop.si**

Nikola

**NAROČITE SE!**
Prihranite 2.500 SIT na letni zalogi *PCFormata*.
(str.82)

## V TEJ PREPOLNI ŠTEVILKI...

**NOVE PC TEHNOLOGIJE**
Kako se bo PC spremenil v letu 2004?
STR 18

**MILO ZA DRAGO**
Kako se maščevati s pomočjo interneta.
STR 24

**PRIHAJA HALF-LIFE 2**
Ali je vaš računalnik pripravljen na PC dogodek leta?
STR 85

**OPISI IGER**
Uspešnice, kot so *Knights of the Old Republic, NBA 2004, Lock On* in druge.
STR 68

**POGLED V PRIHODNOST**
Intervju s futurologom Ianom Pearsonom vam razkrije njegove napovedi.
STR 16

# Kako hitro je življenje?

**Med prvimi operaterji na svetu in kot edini slovenski smo uvedli UMTS (univerzalni Mobitelov telekomunikacijski sistem), tretjo generacijo mobilnih telekomunikacij.** Zaradi izpopolnjenega prenosa podatkov (do 384 kb/s) zagotavlja UMTS uporabo vsebinsko bogatih avdio in video storitev ter pošiljanje in sprejemanje multimedijskih vsebin nekajkrat hitreje kot sistem GSM. S tem omogočamo bolj kakovostno uporabo že znanih in razvoj novih storitev. **Mobilnik je tako postal prenosni multimedijski pripomoček**, ki združuje lastnosti telefona, fotoaparata, kamere, interneta, televizije in radia.

**Začenjamo novo štetje na področju slovenskih mobilnih telekomunikacij.**

**Mobitel UMTS**

*Nova generacija* **mobilnih telekomunikacij**

# Obrnite...

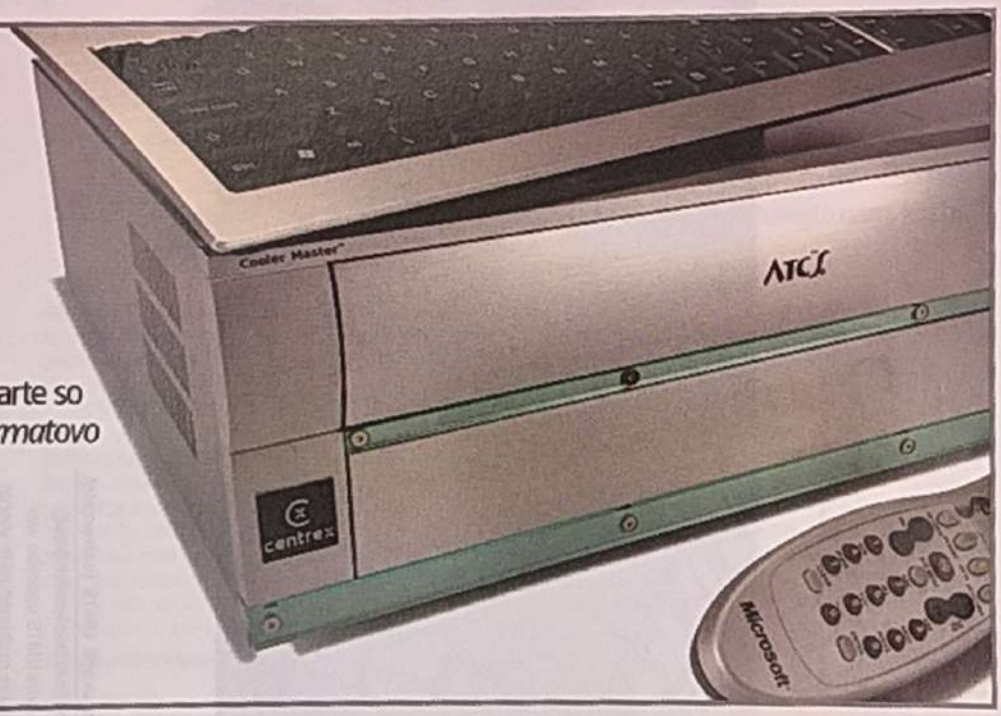
**Novice/Testi/Igre/Nasveti...**

## V tej številki...

## KAKO SE BO VAŠ PC SPREMENIL V 2004

Kristalne krogle so zloščene, karte so na mizi. Pripravite se na *PCFormatovo* napovedovanje prihodnosti.

STRAN 18




## Naredi sam

**Pah! Zakaj bi zapravljali čas na januarskih razprodajah? Počnite nekaj koristnejšega...**

| | |
|---|---|
| Ustvarite lasten spletni brskalnik | 92 |
| Particionirajte trde diske | 96 |
| Zmagujte v Wolfensteinu | 98 |
| Modelirajte v 3D | 102 in 112 |
| Popravite neuspele fotografije | 104 |
| Zavarujte svoj PC | 106 |
| Nadzirajte večuporabniški sistem | 108 |
| Učinkovito uporabljajte dlančnik | 110 |

Januar 2004/ŠTEVILKA 23

## STRAN 42

**GEFORCE FX 5700**

Najnovejša nVidiina kartica poskuša podjetju povrniti staro slavo. Kako hitra je v resnici?

## STRAN 94

**NAVIJANJE PLOŠČE**

Vaša plošča ne ponuja možnosti za navijanje? Sledite našemu vodiču.

## STRAN 73

**ARMED & DANGEROUS**

Avtorji ene najboljših iger zadnjih let, Gronts, prinašajo nadaljevanje. Mi vam prinašamo prvi opis.

# SUPERTEST TISKALNIKOV

Preizkusili smo 18 laserskih in brizgalnih modelov.

STRAN 54

# KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

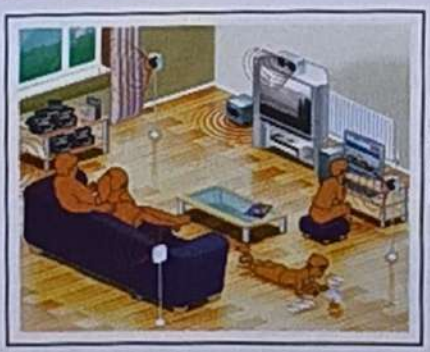
Opis igre, nastale kot kooperacija med Biowarom in LucasArtsom.

STRAN 68

VEDNO PRVI ZA IGRE

# OPISI IN NAPOVEDI IGER


| | |
|---|---|
| Novice iz sveta iger | 64 |
| Napoved Deus Ex 2 | 65 |
| Napoved Unreal Tournament 2004 | 66 |
| Napoved Medal of Honor: Pacific Assault | 67 |
| Knights of the Old Republic | 68 |
| Secret Weapons over Normandy | 70 |
| NBA Live 2004 | 71 |
| Need for Speed: Underground | 72 |
| Armed & Dangerous | 73 |
| In Memoriam | 74 |
| Lock On | 75 |
| Temple of Elemental Evil | 76 |
| The Simpsons: Hit and Run | 77 |
| Harry Potter: Quidditch World Cup | 78 |
| Spell Force: The Order of Dawn | 78 |
| Pop Idol | 79 |
| Contract Jack | 79 |
| Civilization III: Conquests | 80 |
| MTV Celebrity Deathmatch | 80 |
| Deathtrap Dungeon: Legends of Aranna | 81 |
| Chaos Legions | 81 |
| V-Rally 3 | 83 |
| Opisi cenejših iger | 83 |

# PCF Hub

Kako postaviti projektorje v osrčje digitalnega doma ter pogled na prihodnost DVD-ja. Ali se formatu že bliža konec?

STRAN 29

# Preizkušena oprema

Strojna in programska oprema, ki je ta mesec preživljala našo testno torturo.

## STROJNA OPREMA


| | |
|---|---|
| Primerjalni test zvočnih kartic | 40 |
| GeForce FX 5700 | 42 |
| Asus Radeon 9600 XT/TVD | 43 |
| Phillips A3.610 | 43 |
| Microsoft Optical Trackball | 43 |
| Pentium 4 Extreme Edition 3,2GHz | 44 |
| SECUREbox | 44 |
| Creative Inspire T2900 | 44 |
| Canon PowerShot A80 | 46 |
| Samsung SyncMaster 192b | 46 |
| Gericom Hollywood XXL | 47 |
| HP PSC 2510 | 47 |
| NEC Versa C160 | 48 |
| Olympus C-5060 Zoom | 48 |
| Abit AN7 | 49 |
| Camedia C-350 Zoom | 49 |
| Iomega 250Gb Desktop HD | 49 |
| Inspire T2900 | 49 |
| Supertest tiskalnikov | 54 |


## PROGRAMSKA OPREMA


| | |
|---|---|
| Panda Antivirus Titanium | 52 |
| ACDSee 6.0 PowerPack Deluxe | 52 |
| SystemSuite 5 | 53 |
| Business Card Factory Deluxe | 53 |
| Easy Password Manager 2 | 53 |
| PocketHub 2.0 | 53 |


NAROČITE SE (str. 82)
Prihranite denar na letni zalogi PCF

## Kaj je na vašem disku?

Za informacije o vsebini vašega CD ali DVD ploščka, obrnite na stran 15.

# Naelektreno

## Novice/Komentarji/Analize

>>MOBILNA TELEFONIJA

# Težave mobilnih fotografov

Nove anti-fotoaparatske naprave grozijo konceptu konvergenčnosti.

Mobilni telefoni z barvnimi zasloni so postali standard v letu 2003, celo na cenenih aparatih, mobilni operaterji pa so se uspeli dogovoriti okrog pošiljanja sporočil MMS iz enega omrežja v drugo. Če temu dodamo še pričakovano pocenitev razpošiljanja sporočil, potem ne čudi dejstvo, da bi naj imelo v letu 2003 kar 16,2 odstotka prodanih telefonov vgrajen fotoaparat.

Mobilni telefoni s fotoaparati postajajo cenejši iz dneva v dan, za kar gre zahvala predvsem agresivni prodajni politiki mobilnih operaterjev. Po drugi strani pa se tudi kakovost fotografij izboljšuje, saj je Sharp že prikazal aparat s fotoaparatom ločljivosti 2 megapikslov, ki bi se naj na trgu pojavil do konca leta 2004. In čeprav je še daleč dan, ko bodo navdušeni fotografi pripravljeni popolnoma zavreči svoj digitalni fotoaparat in ga nadomestiti s telefonom, bo v letu 2004 z mobilnimi aparati gotovo ustvarjenih veliko fotografij – večina telefonov je preprosta za uporabo, hkrati pa so vam vedno pri roki in lahko tako v objektiv ujamete, kar koli želite.

### Prste stran

S tem pa se pojavljajo tudi težave – niso vsi kraji primerni za fotografiranje. Ljudje so pričeli na skrivaj fotografirati ženskam pod krila ali v kopalnicah fitness klubov. Zlorabljajo jih tudi za fotografiranje poslovnih skrivnosti v pisarnah, nekateri pa so prenehali kupovati knjige ali revije ter le fotografirajo posamezne strani kar na prodajnih mestih.

"Težava s sodobno tehnologijo je v tem, da mora družba imeti pravila obnašanja, ki so povezana z njo," pravi Mizuko Ito, strokovnjak za mobilno telefonijo na univerzi Keio v Toklu. "Ne glede na to, za kakšno tehnologijo gre, bodo vedno obstajali ljudje, ki se ne bodo znali obnašati."

**"Japonska policija je že aretirala nekaj ljudi, ki so s pomočjo mobilnih telefonov fotografirali ženskam pod krila."**

Japonska policija je že aretirala in kaznovala nekaj ljudi, ki so s pomočjo mobilnih telefonov fotografirali ženskam pod krila, pa tudi lastniki knjigarn se pritožujejo zaradi "digitalne kraje" vsebin s polic. Na drugi strani so nekatera podjetja zaradi strahu pred korporacijskim vohunjenjem obiskovalcem v njihove zgradbe prepovedala vnašanje mobilnih telefonov s fotoaparati.

"Penetracija in napredek na področju možnosti zajema fotografij s telefoni je tako hitra, da se s prepovedmi bije izgubljen boj," meni Alex Slawsby iz analitičnega podjetja IDC. Do leta 2008 naj bi namreč vsi telefoni imeli zmožnost zajemanja fotografij in snemanja videa.

### Rešitev na obzorju

Na srečo velikih proizvajalcev telefonov je rešitev na obzorju. Gre za napravo,

NOVO • SPLETNA TRGOVINA S FOTO OPREMO • DIGITALNO + KLASIČNO
• Digitalni in klasični fotoaparati, daljnogledi
• Objektivi, bliskavice, baterije, polnilci
• Spominske kartice, torbice, oprema ...
fotomarket.net
spletna trgovina s foto opremo
Canon SONY OLYMPUS PENTAX Nikon SIGMA TAMRON hama SanDisk
PREVERITE!

## >>KLIČI IN SLIKAJ

Trenutno vroči telefoni s kamero.

### NOKIA 7250I

Ob trendu školjkastega odpiranja telefonov, ki prihaja z daljnega vzhoda, je Nokia ostala zvesta svojemu tradicionalnemu (nekateri bi porekli dolgočasnemu) oblikovanju. Tudi zaslon nekoliko zaostaja za tekmeci, na srečo pa je meni še vedno izreden, zadeva pa proizvaja kakovostne posnetke.

### SONY ERICSSON Z600

T610 je še vedno eden priljubljenih telefonov v uredništvu, z novim Z600 pa je tudi Sony Ericsson prestopil na preklopne modele. Telefon sicer proizvaja slike v nizki ločljivosti (352 x 288), vendar so ti kakovostni, funkcionalnost telefona pa je na ravni odličnega T610.

### SHARP GX-20

Trenutno najbrž najboljši telefon s fotoaparatom. Kot prvo, je tukaj odličen zaslon z visoko ločljivostjo, fotoaparat pa je zmožen posneti fotografije v kakovosti VGA. Tukaj je tudi LED bliskavica in zunanji zaslon, ki ga lahko uporabite kot iskalo fotoaparata. Telefon je tudi užitek uporabljati.

## TOP STRANI >>
Morate jih videti

**DANIELOVA IZBIRA**

www.dpreview.com
"Legendarna" stran Phila Askeya s testi in opisi digitalnih fotoaparatov.

**NIKOLOVA IZBIRA**

www.elite.net/~runner/jennifers/goodbye.htm
Če želite izvedeti, kako se v jeziku Adyghe reče Na svidenje, obiščite to stran.

**BARBARINA IZBIRA**

www.weirdsville.com
Cela vrsta radijskih postaj, ki predvajajo glasbo po Barbannem okusu.

# Na obzorju

Prihaja v revije z opisi tehnološke opreme.

### Fuji FinePix F700 Zoom

Ok. 140.000 SIT (50.000 SIT za vodotesno ohišje)

**www.fujifilm.com**

Ne samo, da mu je uspelo zmagati z najboljšo šalo v sporočilu za javnost ("Iščete Nemo? Poiščite ga s FinePix F700 Zoom"), temveč zadeva celo izgleda obetavno. S tem ohišjem se lahko potopite do globine 40 metrov, če pa ga pod vodo izpustite, bo ohišje priplavalo na površje.

### Hercules Gamesurround Muse Pocket USB

Ok. 20.000 SIT

**www.hercules.com**

Ko smo pomislili, da se lahko zvočne kartice revolucionizirajo ravno toliko, kot 80-letni volilec LDS-a, je v naše pisarne prispel Herculesov Muse. Zunanja USB zvočna kartica je vgrajena v ta srebrn gumb, s katerim uravnavate glasnost, tukaj pa so tudi klasični 5.1 izhodi in vhodi. Test naslednji mesec.

### Creative Rhomba 256Mb Audio Player

Ok. 35.000 SIT

**www.creative.com**

Če si ne morete privoščiti iPoda, ne obupajte. Rhomba sicer prinaša le delček njegove kapacitete, vendar zato v žepu prijaznejši embalaži. Omogoča poslušanje WMA in MP3 datotek ter FM radia, vgrajen pa ima tudi mikrofon.

**Pri Iceberg Systems napovedujejo, da bo prodaja prenosnih telefonov s fotoaparati in kamerami v naslednjih štirih letih dosegla številko 900 milijonov.**

imenovano Safe Haven (varno zavetje), ki bo samodejno izključila prenosne telefone s fotoaparati in kamerami. Naprava je že v proizvodnji pri podjetju Iceberg Systems, znanstveniki v njihovih laboratorijih pa že imajo načrt, ki vključuje oddajnike, nameščene v notranjost zgradb. Ti bodo zaznali in onemogočili signale fotoaparatov in kamer v telefonih. Naprava bo takoj, ko bo zaznala takšen signal, začela oddajati svojega, ki bo prenosni telefon kar lepo ugasnil. Ko boste s telefonom zapustili območje Safe Haven, ga boste ponovno lahko uporabljali. Pravzaprav bo naprava dala našim majhnim elektronskim prijateljem možnost, da se kar sami nadzirajo in se izključijo, ko smo v šoli, kinu, garderobah ali industrijskih raziskovalnih centrih.

**Le kdo bi lahko zatrdno vedel, kaj dejansko počnete, ko šarite po svojem mobilnem telefonu?**

Seveda pa je vprašljiva cena vključevanja tovrstnih rešitev v naše okolje. Velike korporacije si bodo Safe Haven privoščile brez težav, ampak ali tako razmišlja tudi lastnica lokalnega kluba za aerobiko? In kako bodo s tem preprečili fotografiranje na ulicah? Nekateri so mnenja, da bi se morali ljudje sami prilagoditi novim tehnologijam. "Mobilna tehnologija lahko spreminja družbene norme, vendar istočasno družbene norme vodijo do novih tehnologij," pravi Daisuke Okabe, profesor z univerze v Yokohami. "Namesto da nam vsiljujejo nova pravila, bi si jih ljudje morali zastaviti sami in se jih držati."

**PCF**

### MI PRAVIMO

**Sami si zastaviti pravila? Da, v idealnem svetu poštenjakov že... Očitno bodo naprave, kakršna je Safe Haven, v prihodnje morale regulirati tovrstne težave – navsezadnje so tudi veliki proizvajalci mobilnih telefonov, kot sta Nokia in Sony Ericsson, zainteresirani za to, da na posameznih mestih ne bi pričeli prepovedovati njihovih izdelkov.**

### KAJ VI MIŠLITE?

**Odpravite se na www.pcformatslo.net/forum/ in povejte svoje mnenje.**

### PANASONIC X70

**Naslednik priljubljenega GD87 je manjši in lažji, prinaša pa enako funkcionalnost. Ima LED bliskavico, prenos na druge naprave je izpeljan preprosto kot le kaj, telefon pa je tudi najmanjši ta hip. Žal za tekmeci nekoliko zaostaja po kakovosti posnetih fotografij.**

### SAMSUNG P400

**Fotoaparat in zaslon pri tem telefonu je mogoče vrteti okoli osi, žal pa je kljub ločljivosti 352 x 288 sam fotoaparat dokaj povprečne kakovosti. Tudi na oko je privlačen, žal pa ima nekaj težav s še nedodelanim operacijskim sistemom in vmesnikom.**


**PROGRAM INTERNETNE PRODAJE**
*s klikom do zavarovanja*

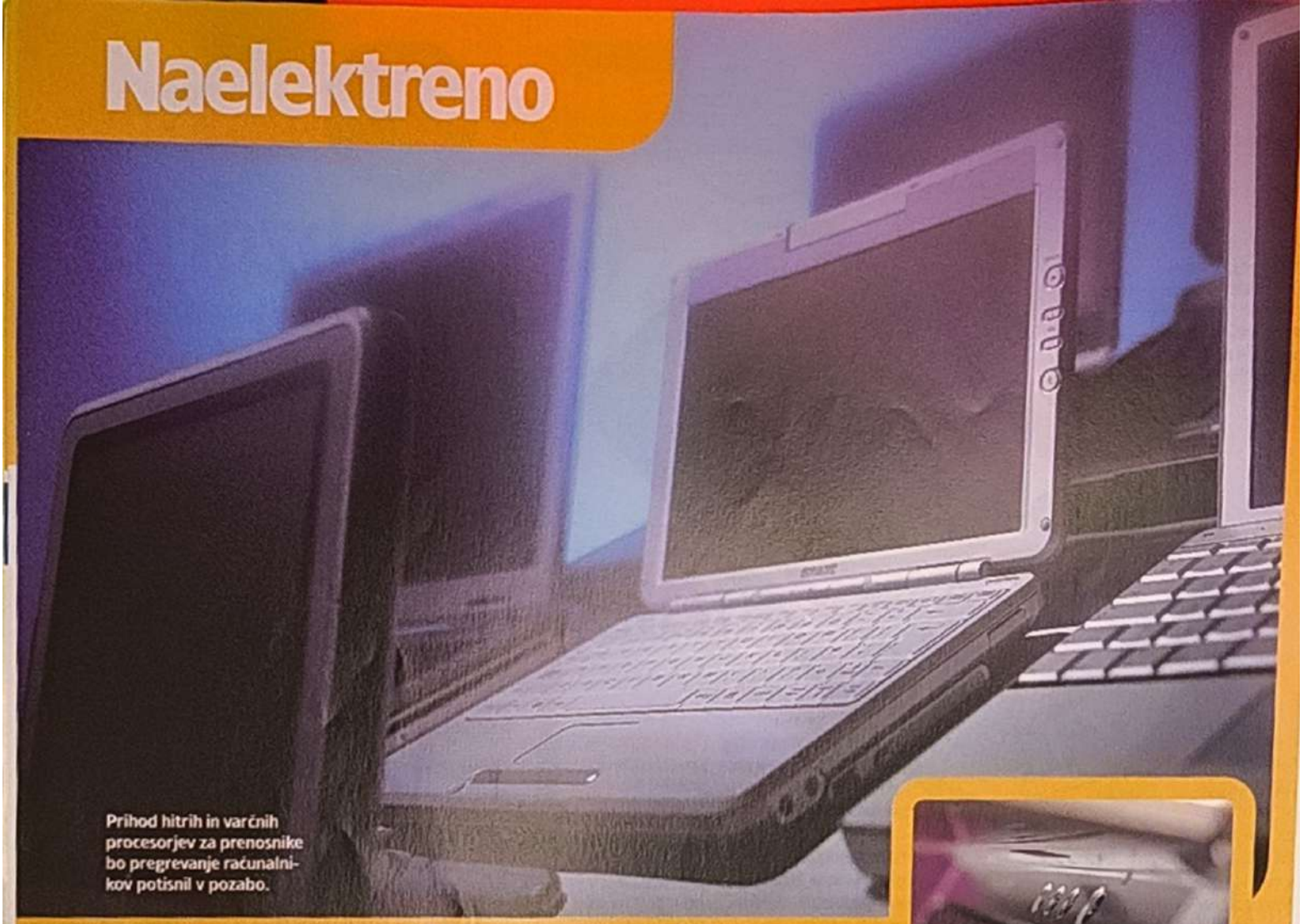
- *HIŠE ali STANOVANJA*
- *STANOVANJSKE IN RAČUNALNIŠKE OPREME*
- *TURISTIČNE - ZDRAVSTVENE ASISTENCE V TUJINI*

zavarovalnica tilia d.d.
novo mesto

Posebni 13% e-popust za sklenitev zavarovanja prek interneta

***www.zav-tilia.si***
*Nagrajena spletna stran v letu 2003*

*V zavetju lipovega lista*



Prihod hitrih in varčnih procesorjev za prenosnike bo pregrevanje računalnikov potisnil v pozabo.

## ↘ Procesorji prenosnikov

# Ubijalski prenosniki

### Bo Intelov novi procesor dokončno ustavil lov za megaherci?

Januarski izzid Dothana, mobilnega procesorja serije Pentium-M, izdelanega v 0,09-mikronski tehnologiji, bi lahko bila zaušnica vsem moči željnim procesorjem. Lahko se celo zgodi, da bo padel mit o tem, da višja frekvenca procesorja pomeni tudi boljši procesor, ki je obkrožal Intelovo serijo Pentium 4.

Težkokategorni čipi za namizne računalnike, kamor trenutno sodita Intelov Pentium 4 Extreme Edition in AMD-jev Athlon 64 FX-51, res kraljujejo v stolpcih revij, a je resnična zvezda v ozadju, od Intelove mobilne platforme Centrino naprej, gotovo Pentium-M.

Prva različica Pentiuma-M, pri Intelu ji ljubkovalno pravijo Banias, je sploh prvi procesor visoke kategorije, ki je bil ustvarjen posebej za prenosnike. In kljub slabemu slovesu prejšnjih različic procesorjev Pentium, tale dejansko uporablja enak silicij kot njegovi namizni kolegi. Banias seže do hitrosti 1,7GHz, a to ni tako pomembno kot pri klasičnem pristopu arhitekture Pentium 4. S krajšim cevovodom od P4 in z 1Mb drugonivojskega predpomnilnika se najboljši Pentium-M obnese podobno kot "običajni" Pentium, navit na 2,5GHz, pri tem pa njegova poraba moči znaša le 25 vatov. Za primerjavo – namizni Pentiumi 4 pogoltnejo okoli 85 vatov.

Dothan, nova različica Pentiuma-M, se drži načela "čim več dela v enem urinem ciklu" in še razširi drugonivojski predpomnilnik na spoštljivih 2Mb, pri tem pa za hitrejši pretok uporablja raztegnjen silicij. Nick Knupffer iz Intela razlaga: "Med procesom raztegovanja silicija se poveča razdalja med posameznimi silicijevimi atomi, ki sestavljajo tranzistor, zaradi česar se poveča pretok elektronov. Rezultat je višja storilnost in manjša poraba energije. Skupaj z 2Mb predpomnilnika pripomore to k približno 10% višji hitrosti delovanja pri enaki frekvenci v primerjavi z Baniasom."

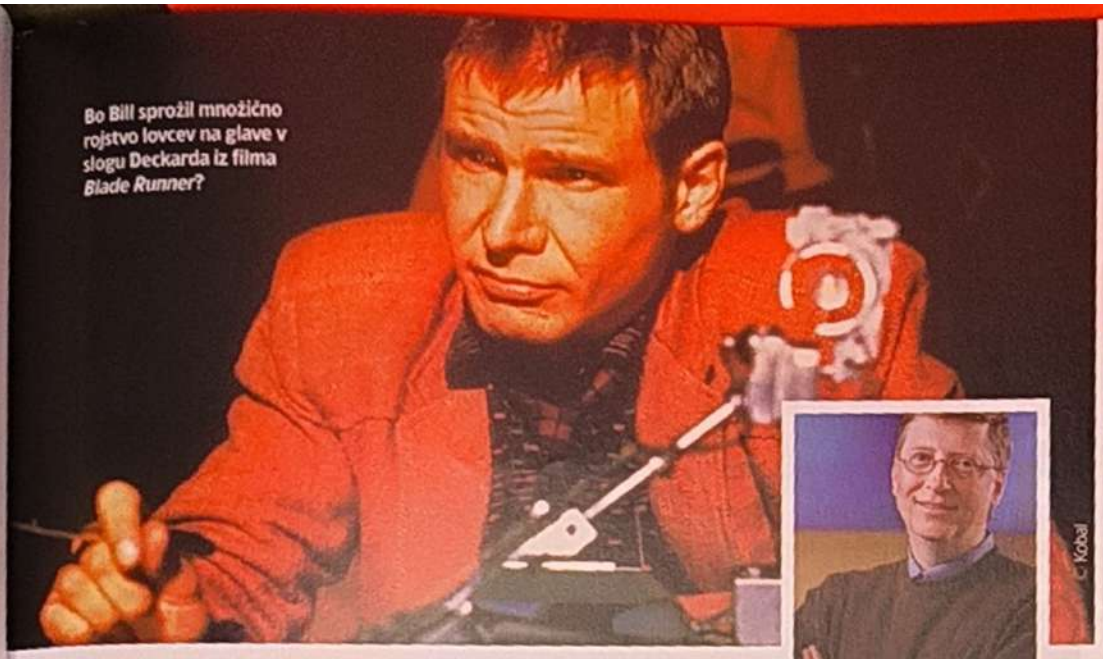
Pričakovane hitrosti Dothana proti koncu leta 2004 naj bi bile okoli 2GHz, kar naj bi bilo konkurenčno Pentiumom 4, ki tečejo pri 3GHz in več, poraba energije pa bo bistveno nižja. Pri tem se seveda vtihotapi vprašanje, kako zelo g. Povprečen Lastnik Prenosnika resnično potrebuje več kot 3GHz P4.

**"Pričakovana hitrost 2GHz naj bi bila konkurenčna P4, ki teče pri 3GHz..."**

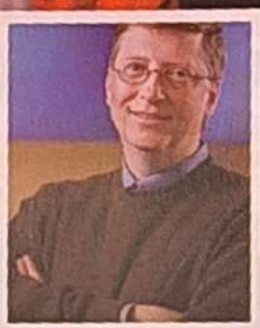
Zgodba pa se tu še ne konča. Sredi leta 2004 bo Intel izdal nov nabor čipov, imenovan Sonoma, ki bo podprl Pentium-M in ga ovil v dodatne dobrote. Knupffer pravi: "Sonoma bo prinesel vmesnik Serial ATA za diske, novo brezžično specifikacijo, podporo pomnilniku DDR2, PCI Express in integrirano podporo zvočnemu standardu 7.1 surround do druge polovice leta 2004. Gre za neverjeten paket."

Hudimana, s prihodom Hitachijevega diska za prenosnike s 7200 obrati na minuto in mobilne različice ATI-jevega grafičnega čipa Radeon 9600 XT, bomo navsezadnje namizna računala lahko zmetali skozi okna. Glede na to, da se tower zasnova PC-jev vztrajno umika manjšim oblikam, dejansko verjetnost, da se bo Pentium-M pojavil na naših mizah, niti ni tako zanemarljiva. Osebno smo strašno radovedni, kaj bi zmogel novi Pentium-M v namizni zasnovi – tistih 2Mb predpomnilnika nas strašno spominja na P4 Extreme Edition. Intel ima celo specifikacijo za vse tiste, ki bi želeli zgraditi osnovno ploščo, ki bi podpirala Pentium-M, a zaenkrat takšni nabori čipov še ne obstajajo. "Ničesar ni, kar bi preprečevalo uporabo Pentiuma-M v namizni platformi," dodaja Knupffer. Če bi pred petimi leti kdor koli namignil, da bodo prenosni računalniki hodili v zelje namiznim, bi ga privezali na sramotilni steber...

**PCF**



Bo Bill sprožil množično rojstvo lovcev na glave v slogu Deckarda iz filma *Blade Runner*?



© Kobal

>>LOVCI NA VIRUSE

# IŠČE SE: ŽIV ALI MRTEV

Microsoft v slogu westernov razpisal nagrado na glave zloglasnih piscev virusov.

Microsoft jemlje viruse vse bolj resno, saj je pred kratkim v vojno proti njihovim piscem vložil 5 milijonov dolarjev. Denar bosta kot nagrado za informacije, ki bi privedle do aretacije piscev virusov, izplačali agenciji Interpol in FBI Cyber Division.

Prvi dve nagradi, vsaka v višini 250.000 dolarjev, sta bili razpisani na glavi stvarnikov črva Blaster in e-poštnega virusa SoBig.F, ki sta to poletje zasejala največ strahu med uporabnike računalnikov. Alcopaul, pisec virusov (oziroma, v žargonu, VXer), ki se je povzpel med slavne s svojo nadlogo Perrun, pravi, da ne gre za šalo: "Microsoft je smrtno resen, kar zadeva ponujene nagrade za obsodbo nekaterih 'VXerjev', saj želijo pred uporabniki svoje ne posebej varne programske opreme igrati dobre fante." Meni, da želi Microsoft mimogrede opraviti še s podjetji, ki pišejo protivirusne programe: "Kam bodo šli, če virusi ne bodo več ogrožali 98% računalnikov po svetu?"

Ne gre pa pozabiti, da se razpisovanje nagrad v preteklosti ni izkazalo za najboljšo rešitev. Marsikdo meni, da gre za lepljenje obliža na zlomljeno roko: "Vedno se bodo našli programerji, ki bodo pripravljeni tvegati vse, da bi postali slavni," pravi Alcopaul. Ne le, da bi nagrade lahko imele negativen vpliv – tisto, kar največkrat motivira zlobo piscev virusov, je upor proti sistemu. In nagrada na njihovo glavo bi jih samo še podžgala.

## Druga plat

Mnogi so mnenja, da bi bilo bolje, ko bi Microsoft tistih pet milijončkov vložil v krpanje lukenj v njihovih izdelkih. Zelo verjetno gre pri vsem skupaj le za kupovanje priljubljenosti, saj "mali mehki" v svetu računalniške varnosti nima najboljšega imena, pred izidom prihajajočega sistema Longhorn pa si želi ta sloves izboljšati. To pa ni edini Microsoftov razlog za pranje imena.

Junija je gigant odkupil delnice podjetja GeCAD Software, ki se je ukvarjalo z razvojem protivirusnih programov, in namerava uporabiti njihovo tehnologijo za razvoj lastne programske opreme. 5 milijonov je za smrtnike morda veliko, Microsoft pa jih ne bo čutil nikjer. Ob tistih, heh, 51 milijardah, ki se mu valjajo po žepih, je to prej kapljica v ocean kot kaj drugega.

# Teta Estera

## Poročilo izpod Alp

Naša skrivna dopisnica poroča posebej za *PCFormat*.

**SCOLD OGREVA V MRZLIH DNEH:** Podjetje KABI sporoča, da se je po podatkih podjetja F-Secure na internetu pričel hitro širiti nov internetni črv Scold. Črv se širi v sporočilih z zadevo "When It's Cold Outside She Gives Me Warm Inside", okužena pripona pa ima končnico .scr. Na računalnik se Scold namesti v datoteko warm.scr, širi pa se tako, da prebere naslove iz imenika okuženega računalnika in iz datotek HTML. Več informacij vas čaka na http://www.f-secure.si/scold_a.html.

**PREIZKUSITE SVOJE ZNANJE PROGRAMIRANJA** na tekmovanju Programerski izziv 2004, ki ga prireja Fakulteta za matematiko in fiziko v Ljubljani. Tekmovanje poteka preko spleta, prvo nagrado pa bo osvojil tisti, ki bo do konca aprila rešil največ nalog. Čeprav se je tekmovanje že začelo, še vedno ni prepozno, da svoje znanje postavite na ogled na http://rc.fmf.uni-lj.si/matija/PiPi2004.htm.

**SLABI ČASI ZA SLOVENSKE PIRATE** se napovedujejo že nekaj časa. Okrajno sodišče v Ljubljani je zaradi piratstva programske opreme proizvajalcev Autodesk in Microsoft na 4 mesece, pogojno na 1 leto zaporne kazni obsodilo internetnega pirata iz Ljubljane. Polne roke dela so imeli tudi tržni inšpektorji, posebej usposobljeni za odkrivanje računalniškega kriminala, ki so opravili 77 pregledov pri končnih uporabnikih – pravnih osebah, osumljenih kršenja pravnih predpisov o varstvu računalniških programov. Devet od vseh pregledov so tržni inšpektorji opravili na pobudo mednarodne organizacije *Business Software Alliance v Sloveniji* (www.bsa.si).


@ TETA ESTERA
info@videotop.si


## SEDAJ PA PREBERITE...

**T3** Januarska številka revije T3 vam tudi ta mesec prinaša ultimativni pogled na sodobne tehnologije. Od testov digitalnih fotoaparatov, video kamer, mobilnih telefonov, avdio-video sistemov in notesnikov, do nasvetov za uporabo tehnologije, ki si jo že lastite ter reportaž z Ljubljanskega filmskega festivala in iz računalniške tovarne Fujitsu Siemens v Nemčiji.

**DIGITALNA KAMERA** Prva prava slovenska revija za digitalno fotografijo vam v prvi številki prinaša 100 strani popolnega pogleda na fotografijo. Od obširnih testov aktualnih modelov aparatov, do nasvetov za izboljšanje fotografskih tehnik in računalniško obdelavo fotografij, na priloženem disku pa celotne programe in vtičnike v vrednosti 23.000 SIT.

**POPOLNI VODIČ: WINDOWS XP** 100 strani nasvetov za Windows XP za računalniške navdušence – od 100 najboljših nasvetov za najbolj priljubljen operacijski sistem ta hip, do obširnih vodičev za pospešitev računalnika, nasvetov za boljši izkoristek sistema in nasvetov za najbolj priljubljene programe, kot so *Excel*, *Internet Explorer* in *Outlook Express*.

# fwd>>fwd>>

Modifikatorska mrzlica je zajela še tisti del uredništva, ki do sedaj ni kazal nagnjenj do prilagajanja. Oglejte si rezultate truda **Barbare Banovič**.

<1> Najprej smo zmodificirali službeni avto. V... eee... neprimerno boljši avto. Samo da ga pripravimo še do tega, da bo vozen, pa smo na konju. Oprostite, v avtu.

<2> Kot drugo smo zmodificirali našega direktorja. Po obilni dozi uspaval se je zložil kot klada in delo niti najmanj ni bilo težavno. Ni nam pa čisto jasno, čemu je metal stvari za nami in nam grozil z odpovedjo...

<3> Nato smo pa zmodificirali še službenega reaktivca, in sicer kar v nevidni bombnik. Naslednji dan smo ga morali porisati s sončnicami, da se je pilot nehal zaletavati vanj. Nam je bil pa všeč pogled na tipa, ki se močno trudi v letalo vstopiti skozi rep...


COOL PC
www.cool-pc.org
Prva slovenska e-trgovina z vodnimi hlajenji, izdelki za PC modificiranje in ostalo računalniško eksotiko.


Šokantna prihodnost

# KRISTALNA KROGLA

## Središče orkana

Japonski superračunalnik daje najbolj natančne napovedi vremena na Zemlji.

**HIDROMETEOROLOŠKE POSTAJE**, kot je Met Office, trenutno uporabljajo visokoločljivostne modele za napovedovanje, kako se bodo razvijali tajfuni, ki pa omogočajo vpogled le za nekaj dni vnaprej. Večina računalniških simulacij Zemljo razdeli v predele, velike več sto kvadratnih kilometrov, kar spet ni dovolj natančno za točno določanje mesta, na katerem se bo razvilo neurje. Sedaj pa so se orkani prvič pojavili v navideznih modelih, zahvaljujoč neverjetni moči najhitrejšega superračunalnika Earth Simulator.

**Ne potrebujete japonskega superračunalnika, da bi predvideli, da nas bo naslednje poletje razočaralo.**

Računalnik je bil sestavljen v Jokohami, razvit pa je bil kot nacionalni projekt. Pošast je paralelni vektorski sistem superračunalnikov, sestavljen iz 640 procesorskih vozlišč, od katerih ima vsako 16Gb deljenega pomnilnika. Earth Simulator ima teoretično zmogljivost 40 teraflopov in zna predvideti napredovanje orkanskih neviht v 10km kvadratih.

S tem über-PC-jem lahko znanstveniki v preračunavanje vključijo še ostale elemente klime planeta in predvidevanje le-teh, na primer oceane in emisije različnih plinov, zaradi česar je napovedovanje večanja učinka tople grede bolj natančno. Eden od uslužbencev, ki dela na računalniku Earth Simulator, Keiko Takahashi, je pred kratkim reviji New Scientist povedal, da so že izvedli eksperimente, v katerih so preračunali vremenske spremembe za 50 let vnaprej. Pravijo, da bi naj deževalo.

**www.es.jamstec.go.jp/esc/eng/index.html**

# ČISTO MAJCEN LASER

Ameriškim znanstvenikom je končno uspelo ustvariti laser z enim samim atomom.

Jeffu Kimblu in njegovi ekipi na Kalifornijskem inštitutu za tehnologijo je uspelo sestaviti enoatomsko napravo. To jim je uspelo tako, da so atom cezija zaprli v optično kletko. Z drugim laserjem nato ta atom vzdražijo do te mere, da začne razpadati in iz sebe izstreli foton. Od normalnega laserja se razlikuje v tem, da sta atom in foton močno združena in tudi oddana svetloba je bolj natančna kot žarki konvencionalnih laserjev. Če nimate ravno možganov Mr. Spocka iz Zvezdnih stez potem je vse, kar morate vedeti o novi napravici to, da bi se naj nova oblika laserja uporabljala pri hranjenju podatkov v kvantnih računalnikih. Sploh se ne sliši zapleteno a ne?

**Na kalifornijskem inštitutu za tehnologijo so ustvarili tudi avto, ki vozi brez voznika. Na žalost slik niso hoteli pokazati.**

http://physicsweb.org

# OKUS PO LAKOTI

**Hiro Iwata in njegovi kolegi na univerzi Tsukuba na Japonskem so razvili napravo, ki simulira okus in občutek hrane. Napravico vtaknete v usta, usnjena prevleka pa se upira vašemu grizenju kot bi imeli v ustih pravo hrano. Ko zagrizete vanjo, majhen motorček proizvede odpor, kot ga daje hrana, skozi cevko pa na vaš jezik prikaplja mešanica okusov. Fantom je uspelo simulirati že nekaj vrst hrane in kot sami pravijo, je njihova naprava imenitna stvar za bodoče Jamieje Oliverje.**

**www.newscientist.com**


TECH TRADE

www.techtradecenter.si
tech.trade@siol.net

Tel: 01 / 434 01 08
Fax: 01 / 434 01 09

**Računalnik PC FUJITSU-SIEMENS**
Celeron 1200MHz + Monitor CRT Siemens 17"
Ram 256MB
Trdi disk 40GB
Mrežna kartica 3Com 10/100 Mb/s
Grafična integrirana 64MB
Zvočna kartica

**Cena 82.900,00 SIT**

**ZVOČNIKI MERCURY:**
2.1 Home Theater Speaker + FM radio..... **6.420,00 SIT**
4.1 Home Theater Speaker + FM radio..... **8.750,00 SIT**

DVD-R medij VERBATIM 2x 4.7GB.... **530 SIT**
DVD-R medij VERBATIM 4x 4.7GB.... **620 SIT**

Pred poroto

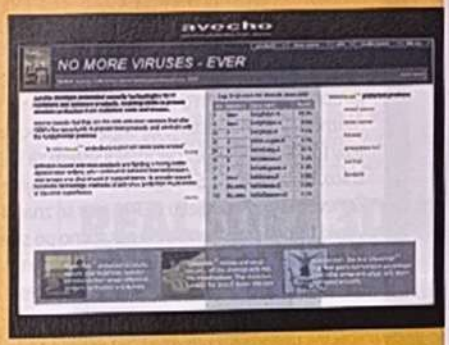
# KRIV ALI NEDOLŽEN

Predstavnik industrije predstavi noviteto – vi pa presodite. Ta mesec **Nick Scales** iz Avecha tvega življenje, da bi nam predstavil novo protivirusno rešitev, za katero trdi, da je 100-odstotno zanesljiva...

**PCF Povejte nam, kaj je drugačnega v vaši protivirusni storitvi?**
**Nick** Avecho Mailboxes zagotavlja 100-odstotno zaščito pred vsemi virusi, brez potrebnih nadgradenj, saj uporablja čisto novo tehnologijo prepoznavanja virusov, ki ni pogojena s podpisi, imenovano GlassWall. Naša zaščita e-pošte ima tudi najboljši sistem proti spamu, ki je 99,5-odstotno učinkovit, vključuje pa tudi karanteno, iz katere je mogoče vsa ustavljena sporočila enostavno obnoviti. E-pošta postaja način komunikacije, ki ima enako zakonsko veljavo kot klasična pošta – Avecho bo standardno arhiviral vso prejeto pošto sedem let, s čimer boste pošto lahko vedno obnovili ali jo ohranili kot dokazni material. Storitev Avecho je popolnoma prilagodljiva in ponuja isto stopnjo zaščite tako domačim, kot tudi poslovnim uporabnikom, deluje pa tudi z že obstoječimi poštnimi računi.

**PCF Trdite, da bo vaša storitev sprostila vire na PC-ju. Kako točno bo to delovalo?**
**Nick** Zaščita pred virusi in neželeno pošto teče na naših strežnikih in ne na vašem PC-ju, zato se lahko naši uporabniki nadejajo več prostih računalniških virov. Z uporabo Avecho Mailboxes se sprostijo tudi pomnilniške kapacitete na računalniku, saj pri nas arhiviramo uporabniško pošto sedem let.

**PCF Kako ste lahko prepričani, da je vaš sistem popolnoma varen in kako ste ga testirali?**
**Nick** Poskusne račune smo dali večjemu številu




strokovnjakov iz industrije, da so jih sami preizkusili. Prav tako smo do sedaj zaustavili vse viruse, stare in nove. Na primer: Avecho je uspešno zaustavil virus MiMail.A kar šest dni prej, preden so drugi proizvajalci protivirusne opreme sploh vedeli, za kaj gre.

**PCF Ali vzpodbujate pisce virusov, da bi poskusili prebiti vašo 100-odstotno zaščito?**
**Nick** Popolnoma smo prepričani, da lahko zaustavimo čisto vse viruse, vsi poskusi vdora pa so bili do sedaj neuspešni in bodo neuspešni tudi v prihodnje, zaradi naše inovativne tehnologije.

**PCF No, potem nam pa povejte, koliko nas bo vse to stalo?**
**Nick** Za en sam poštni predal je cena storitve Avecho izjemno ugodna, saj znaša 2.100 SIT mesečno. Za več tehničnih podrobnosti in informacij o plačilih pa obiščite našo spletno stran www.avecho.com.

## >>VAŠA SODBA S forumov

**kita** Če je to kar trdijo vse res, bodo velika podjetja rade volje plačevala samo da bodo varna pred virusi in spamom.

**Leopold** Ideja je dobra, samo kaj ko so ljudje preveč iznajdljivi in bo že eden luknjo v sistemu najdu.

**McGregor** 100% zaščita pri sedanjem stanju, 99.5% spama bo odstranjenega – ampak tako se lahko zgodi, da bodo eliminirani tudi kakšni mass forward emaili od kolegov, prijateljev, znancev... Ampak se strinjam, podjetja bodo zagotovo z veseljem plačala za tako varnost se pa pojavlja vprašanje, če bodo v primeru okužbe z virusom dobila kakšno finančno nadomestilo.

**ATA PLATA** Obstajajo antivirusni programi. Na hotmailu imaš Junk mail filter. To je zame dovolj, pa oboje je mogoče dobiti zastonj.

**NEODLOČENO**

**VI PRAVITE...**

# Dnevnik

Če že ne kaže, da lahko računamo na smučanje, se lahko nadejamo česa drugega...

### Novo leto
**1. januar**
Prvi dan novega leta se bo, kot ponavadi, začel z odločitvami članov uredništva *PCFormata*, da bodo zgledni državljani, da bodo pomagali revnim, peljali babice preko prehodov za pešce in da nikoli več ne bodo popili toliko, kot noč prej.

### Lord of the Rings
**8. januar**

Z nekaj zamude si bomo lahko tudi Slovenci na velikih platnih ogledali zadnjo tretjino zgodbe po Tolkienovem legendarnem domišljijskem romanu *Gospodar prstanov*. Mi se že pripravljamo – pa vi?

### EverQuest II
**29. januar**

Svet podrhteva v pričakovanju. Tekmec *Doom III* in *Half-Life 2*, vsaj kar zadeva online igranje, *EverQuest II*, lahko pričakujemo konec januarja. Po utrudljivem *Star Wars: Galaxies*, se nam počasi že tresejo roke in postajamo nervozni, saj kar precej pričakujemo od prenovljenega pogona in boljšega sistema učenja.

### PCFormat
**2. februar**
Brez pardona, a z nekaj zanimivimi presenečenji, vas bo na policah trgovin čakala 24. številka *PCFormata*.

## DOBER MESEC

**ROKERJI** Ljubitelji skupine Deep Purple so se decembra lahko na lastne oči in ušesa prepričali, da je legendarna zasedba neuničljiva – dva njihova CD-ja so našli celo med razbitinami shuttla Columbia.

**VIRUSI** Računalniški virusi so praznovali 20. obletnico obstoja oziroma od časa, ko je Fred Cohen spisal *Vaxa*, črva, ki se je skrival v grafičnem programu, imenovanem VD in uporabljal dovoljenja, da se je širil.

## SLAB MESEC

**POLITIKI** Enega so potegnili iz luknje, drugega se je lastna stranka odpovedala, tretji pa je poslal svoj govor na napačen e-naslov. Seveda govorimo o Huseinu, Haiderju in Blairu, če ste bili do sedaj v dvomih.

**HEKERJI** TruSecure, podjetje, ki ustvarja opremo za zaščito na internetu, je objavilo, da je uspelo izslediti več kot 11.000 hekerjev s pomočjo posebne podatkovne zbirke, ljubkovalno imenovane "the brain". Z njeno pomočjo so ugotovili vse navade teh hekerjev, vključno s tem, ali imajo kakšno domačo žival.

>>E-POŠTA

# UKINITE SPAM ALI JO INTERNET SKUPI!

Spam uporabnike odvrača od e-pošte.

**Morje neželene e-pošte, ki poplavlja internet in duši poštne predale ter odvrača uporabnike od uporabe e-pošte. Vsaj tako kažejo rezultati raziskave Pew Internet (www.pewinternet.org). Ta ameriška organizacija je intervjuvala 1.380 uporabnikov in 25% jih je povedalo, da zaradi spama manj uporabljajo e-pošto, več kot polovica teh pa je povedala, da jo uporabljajo znatno manj.**

**Graham Cluley, tehnološki svetovalec pri protivirusnem podjetju Sophos, ni bil presenečen nad rezultati raziskave. "Ni dvoma, da nenaročena komercialna e-pošta in spam predstavljata vedno večji problem tako za domače uporabnike interneta, kot tudi za podjetja," je povedal. "Ne bi me čudilo, če bi se veliko uporabnikov, ki se ne znajo spopasti z velikimi količinami spama ali tiste, ki jih moti vsebina takšnih e-sporočil, pričelo ponovno posluževati bolj tradicionalnih načinov komunikacije, kot sta telefon in klasična pošta. Dolžnost ponudnikov internetnih storitev je tudi ta, da svoje uporabnike ubranijo pred neželeno e-pošto."**

**Raziskava pa je pokazala, da 86 odstotkov uporabnikov prispelo neželeno pošto takoj izbriše. Žalostno pa je, da je sedem odstotkov anketiranih priznalo, da je že kdaj naročilo izdelek ali storitev, ki je bila ponujena v nenaročenem sporočilu, tretjina pa jih je kliknila na povezavo v takšnem sporočilu, da bi dobili več informacij. Dokler se to ne bo spremenilo, spam ne bo izginil.**

Dolžnost ponudnikov internetnih storitev je, da uporabnike ubranijo pred neželeno e-pošto.

>>SHRANJEVANJE

# SODI ZA PAMET

IBM-ova nova programska oprema obljublja več prostora kot kadar koli poprej.

**IBM-OVA OMREŽNA** programska oprema *Storage Tank* bi naj uporabnikom omrežij dala možnost medsebojne uporabe strojne opreme za hranjenje podatkov. Uporabniki SETI@home in podobnih projektov že poznajo podoben koncept distribuiranega procesiranja oziroma deljenja procesorske moči na večjem področju. Programska oprema *Storage Tank* uporablja podoben sistem, le da ta preko lokalnih omrežij s širokopasovnimi povezavami ne povezuje procesorjev, temveč naprave za shranjevanje podatkov. S tem se ustvari ogromno distribuirano omrežje, ki se obnaša prav tako kot lokalno.

Po besedah Dana Colbyja, vodje sistemov za shranjevanje podatkov pri IBM-u, je *Storage Tank* največja inovacija v načinu, na katerega uporabniki shranjujejo podatke, si jih izmenjujejo, upravljajo z njimi in dostopajo do njih – vse možnosti ima, da postane za organizacijo podatkov to, kar je Deweyev decimalni sistem za knjižnico. Beta različica *Storage Tanka* že deluje v Ženevi, in sicer v podjetju CERN, kjer se znanstveniki trudijo poustvariti trenutek točno po stvarjenju vesolja. Po zbiranju podatkov preliminarnih testov, bi naj *Storage Tank* shranil od deset do dvajset terabajtov podatkov – čeprav bi naj količina podatkov iz CERN-a znašala celo od

**OK, velik je že, pa bo zadostoval za Gregorjevo zbirko revij s "spodnjim perilom"?**

pet do osem petabajtov letno.

Ni pa vse zlato, kar se sveti: pričakovana prodajna cena za najosnovnejšo različico *Storage Tanka* je nekaj manj kot 19 milijonov tolarjev, kar si bo lahko privoščila le peščica uporabnikov, ne glede na to, za kako veliko podjetje gre. In tudi tekmeci ne spijo – Sun razvija lasten sistem N1, ki je še v konceptualni fazi, na voljo pa je že polno funkcionalen AutoIS razvijalca EMS. Glede na omejene kapacitete in konkurenco ima, *Storage Tank* pred seboj še trnovo pot.


TEHNOLOGIJA PRIHODNOSTI

računalniški sistemi

www.megahit.si

**Sistem SCORPIO Media**

Procesor **AMD XP 2600+**
Spomin **512 MB DDRAM**
Trdi disk **80GB 7200 S-ATA**
Matična plošča **MSI KT6 LSR USB 2.0 DDR400**
Grafična kartica **Geforce Fx5200 128MB TV-out** z vgrajenim zvokom 5.1 in mrežno kartico 100Mb
**FDD 1.44**
**DVD 16/48 MSI**
**CD-RW 52x32x52+NERO**
**Ohišje ATX-SCORPIO**

**167.500 sit**

+monitor HYUNDAI LCD L70S silver
+tipkovnica Cherry G83 Black
+zvočniki 240W silver

**299.990 sit**

Cena vsebuje DDV in velja ob plačilu z gotovino

Sistemi ne vsebujejo operacijskega sistema priporočamo skupaj z Windows XP operacijskim sistemom
doplačilo:
Win XP Home Slovenski DSP **27.500 sit**
Win XP Professional Slovenski DSP **43.700 sit**
MS Office XP SBS Slovenski DSP **67.900 sit**

MEGAhit SCORPIO

GRATIS ob nakupu sistema MEGAhit
Optična miška s podlogo

e-misija

24 mesecev garancije

**E-misija d.o.o.**
**KAMNIK** Ljubljanska cesta 21d, Tel.: 01 830 35 30, **LJUBLJANA,** Šmartinska 55, Zeleni trikotnik, Tel 01 544 30 55, **MARIBOR,** Ul. Talcev 24, Tel 02 229 61 80
**KRANJ** Ul. Jake Platiše 17, Tel 04 235 20 20, **NOVO MESTO** Zwittrova ul.1, Tel.: 07 337 25 70

**POOBLAŠČENI PRODAJALCI:**
**DOLENJSKE TOPLICE** RICH COMPUTERS, Henigman Rajko s.p.,Na griču 5, 8350 Dolenjske toplice,Tel: 07 306 6850, **KRANJ ABAKUS TRADING d.o.o.** Vodopivčeva ulica 17, 4000 Kranj, Tel: 04 236 8656
**MARIBOR** BIROSTROJ COMPUTERS d.d. Mladinska ulica 3, 2000 Maribor, Tel: 02 234 7800, **MENGEŠ AZ net, računalniški sistemi d.o.o.,** Glavičeva ulica 1, 1234 Mengeš, Tel: 01 729 1263
**NOVA GORICA BE BOP TPS d.o.o.,** Ul. 25 maja 61, Rožna dolina, , 5000 Nova Gorica, Tel: 05 333 2005, **RAKEK UNING d.o.o.,** Unec 25, 1381 Rakek, Tel: 01 709 6440
**ROGAŠKA SLATINA** BIOS računalniški inženiring, Kregar Franc s.p., Brestovška 27, 3250 Rogaška Slatina, Tel: 03 581 4588, **SEVNICA COMP.ING.,** Zupan Drago s.p., Glavni trg 34, 8290 Sevnica, Tel: 07 816 0260
**ŠENTVID PRI STIČNI** Računalniški inženiring, **ISOFT,** Marko Kastelic s.p., Sad 2, 1296 Šentvid pri Stični, Tel: 01 7805 044,
**TREBNJE** BIRO SISTEM Franci Jarc s.p. Cankarjeva ulica 8, 8210 Trebnje,Tel: 07 348 1170, **Poslovalnica Krško** CKZ 131, 8270 Krško, Tel: 07 490 5225

www.e-misija.si

# Vsebina diska

## Celotni programi/Demo igre/Orodja PCF Superdisk

## POGLED NAPREJ

Tako. Še eno leto je za nami in tako kot ob vsaki zamenjavi koledarjev, bomo navdušenci nad tehnologijo zaključili, da je bilo dobro. Seveda pa so vse te napravice že stara zgodba in se mi z veseljem obračamo naprej. Konvergenca bo še naprej glavna beseda v oblikovalskih studiih največjih podjetij za zabavno elektroniko – kombinacije mobilnih telefonov in dlančnikov ter celo telefonov in igralnih konzol so nam pokazale v pravo smer. Prav tako se veselimo začetka padanja cen inteligentnih zaslonov, ki vam bodo (nekega dne, morda) omogočili za dostopno ceno in preko lahkega zaslona brskati po spletu iz naslanjača. Seveda si v svojih dnevnih sobah želimo tudi velikih plazmatskih zaslonov, na straniščih pa priročnih LCD televizorčkov, s pomočjo katerih bi se lahko izognili stari navadi, da gol pade vedno v trenutku, ko se odpravite na potrebo.

Diskusija, kot vedno, je odprta na našem spletnem forumu, mi pa vam v januarski številki prinašamo nekaj celotnih programov, ki jih je vredno preizkusiti – četudi se nikoli doslej niste ukvarjali s 3D oblikovanjem, vam bosta *Cinema 4D* in *RealSoft 3D* gotovo ponudila kar nekaj zabave.

**nebojsa@videotop.si**

## TOKRATNE NAJ DEMO IGRE

**BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON**
Smrt neznanega hekerja v Parizu je začetek še ene izjemne dogodivščine Georga Stobbarda. Preizkusite demo.

**FORD RACING 2**
Od rojstva avtomobilov naprej je bil Ford standard, kateremu so drugi sledili. *Ford Racing 2* predstavlja Fordove avtomobile od leta 1949 naprej.

**SONIC ADVENTURE DX**
Sega prinaša slovitega junaka arkadnih iger na zaslone naših računalnikov. Izziv je napovedan za februar, vi pa medtem zaigrajte demo.

**DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA**
Gotovo ste že slišali za zgodbe o velikih avanturistih, ki so križarili po kraljestvu Ehb, se bili z trmastimi Krugi, strupenimi Mosci in okrutnimi zombiji.

**VEGAS: MAKE IT BIG!**
Razvijte najmodernejši kompleks v Las Vegasu. Porabite ves denar in znanje, ki ga premorete. Stranke si želijo bilišča, zvezdništva, luči in limuzin.

**SQUAD ASSAULT: WEST FRONT**
Poveljujte enotam v zavezniški in nemški vojski, na zahodni fronti med 2. svetovno vojno.

## CINEMA 4D CE 6

Celoten program

Celotni program, ki ga ta mesec najdete na naših diskih, je unikatna ponudba med 3D paketi. Ponavadi so ti ali neverjetno dragi in prezapleteni za uporabo ali pa umazano poceni in jih prehitro prerastete. *Cinema 4D* se je uspel izogniti obema kategorijama, ker pa je ta različica za bralce *PCFormata* popolnoma brezplačna, tudi cena ne bo predstavljala težave. *Cinema 4D* vam prinaša dobesedno vse, kar si lahko od 3D paketa zaželite (razen, če ste Pixar), istočasno pa ni videti kot višješolski izpit iz računovodstva. Tukaj je širok izbor orodij za modeliranje, vključno s poligonalnim in NURBS modeliranjem (slednji je ključnega pomena za ustvarjanje gladkih organskih oblik). Tukaj so že ustvarjene teksture materialov, vendar tudi urejevalnik tekstur ter možnost animacije, uporaba človeških likov, uporabe osvetljave in sistem delcev... Nekaj nasvetov za začetek vam prinašamo na strani 102.

## REALSOFT 3D 4.2

Celoten program

*Real*-kaj? OK, *RealSoft 3D* morda ni najbolj znan 3D paket na svetu, vendar ima ta finski izdelek lepo število oboževalcev, ki ga uporabljajo že leta in ga obožujejo predvsem zaradi njegove prilagodljivosti. Tukaj so klasična orodja za modeliranje, teksturiranje in animiranje ter še veliko drugih orodij, ki jih ne bi pričakovali pri programu s to ceno (za vas, seveda, cene ni).

Kaj torej program prinaša? No, kaj pravite na NURBS modeliranje, delce, jezik Visual Shading, prelivanje, dinamični sistem gravitacije in vetra, nadzor skeletnih modelov, volumetrično renderiranje itn. Hudirja... Če *Cinema 4D* torej ni po vašem okusu, poskusite *RealSoft 3D* – zagotovo gre za program, ki vam prinaša vse, kar potrebujete za ustvarjanje vrhunskih prizorov ali animacij.

## PAL EVIDENCE ELIMINATOR

Celoten program

Želite zakriti svoje sledi? Tukaj je uporaben pripomoček, ki je tako skrivnosten, kot ste vi.

Marsikdo verjame, da brisanje datotek v imeniku "Internet History" zadošča. Žal ni tako – naši PC-ji na diskih hranijo podatke o vseh besedah, zvokih in slikah, ki so se znašli na vašem namizju, in celo datoteke, ki so izbrisane iz Koša, je mogoče enostavno oživiti s pomočjo specializiranih programov. Če želite zavarovati svojo zasebnost (ali pa preprosto le zabrisati sledi obiska tiste XXX strani), si namestite *Evidence Eliminator 1.0*. Program lahko briše vašo zgodovino brskanja po spletu, datoteke v medpomnilniku, kakor tudi dobesedno izbriše datoteke iz Koša. Procese lahko avtomatizirate, da se zgodijo ob vsakem zagonu ali zaustavitvi računalnika, program pa je združljiv z *Internet Explorerjem*, *Netscapom* in večino drugih brskalnikov.

## PAINT SHOP PRO 8

*Paint Shop Pro* ponuja najlažji in najbolj cenovno dostopen način za doseganje profesionalnih rezultatov. Retuširajte, popravljajte in urejajte fotografije z visoko kvalitetnimi orodji, ki so povrhu vsega enostavne za uporabo. Nekaj nasvetov za napredno urejanje fotografij vam prinašamo na strani 104, na voljo pa so tudi v novi reviji *Digitalna Kamera*, katere prvo število že najdete na prodajnih mestih.

## ACRONIS OS SELECTOR

*Acronis OS Selector 8.0* je zmogljivo, zanesljivo in uporabniku prijazno orodje, ki omogoča zagon različnih operacijskih sistemov na enem PC-ju. Omogoča vam, da namestite sto ali več operacijskih sistemov na en sam računalnik in izberete, kateri koli sistem s katere koli particije. Na isti particiji lahko imate lahko celo več operacijskih sistemov, prav tako pa lahko računalnik zaščitite pred virusi, ki okužijo zagonski sektor diska.

PCFormat intervju

# IAN PEARSON

Ian Pearson je futurolog pri British Telecom, kar pomeni, da dobiva plačo za to, da napoveduje prihodnost. *PCFormatu* je razkril, kaj meni o nesmrtnosti, vstaji robotov in če bomo kdaj imeli lebdeča vozila, ki si jih že leta želimo.

**PCF Kaj točno počnete cel dan?**
**Ian** Kadar ne hodim na konference, večino dopoldneva pregledujem elektronsko pošto ter tehnološke, poslovne in druge časopise. Težko je redno spremljati vse, kar se dogaja, a je obsežen seznam obveznega branja nujen za pošteno opravljanje dela futurologa. Ponavadi moram napisati predstavitev za kakšno konferenco, kar pa mi ne vzame veliko časa, saj imam sedaj že resnično obsežno knjižnico diapozitivov. Popoldne imam ponavadi čas za razmišljanje in pisanje – in za to, da novinarjem razlagam, kaj počnem cel dan.

**PCF Ali to delo vključuje tudi halucinogene droge?**
**Ian** Samo če mi jih kdo podtakne v kavo.

**PCF Preidimo raje na bolj konkretna vprašanja. Pravite, da bomo do leta 2010 orgazme lahko prejemali po e-pošti. Ali nas zafrkavate?**
**Ian** Že dolgo je znano, da je orgazem mogoče sprožiti z elektrostimulacijo specifičnih živcev. Če k temu prištejemo še stopnjo napredka biotehnologije, se leto 2010 sploh ne zdi več tako neverjetna letnica za orgazme po e-pošti. Ena od tehnologij, ki bi jih bilo mogoče uporabiti, je seveda aktivna koža, ko bi med kožne celice vgradili 10-mikronska vezja, povezana preko infrardeče povezave v praktično katero koli elektronsko napravo, na primer predvajalnik MP3 ali video tetovažo, lahko pa bi z njihovo pomočjo ustvarili živčno povezavo, da bi lahko snemali in poustvarili občutja s katerega koli dela telesa. Vezja bi lahko natisnili na kožo ali jih vanjo vpihali s stisnjenim zrakom, kar seveda sploh ne bi bolelo. Nato bi lahko posneli različna občutja, ki jih imamo med ljubljenjem, in jih po želji ponovno predvajali.

**PCF Online svet postaja vse bolj realističen. Ali predvidevate, da bo to povzročalo psihološke težave za ljudi in tudi celotno družbo?**
**Ian** Da. Igre, ki jih imamo danes, so vse preveč očitno izmišljene, zato ne verjamem, da trenutno predstavljajo resnično grožnjo. Nekoč bomo pa imeli tehnologijo, ki bo zmožna ustvariti popolna čutna navidezna okolja, ki jih bo nemogoče ločiti od realnosti. Nato bomo priča temu, da se bodo možgani ljudi prilagodili obnašanju v kiberokolju, kot bi bili v resničnem življenju. Ko bodo učinki bolj realistični in ko boste ubili svojo tisočo žrtev v *Doomu 37*, pa boste verjetno veliko bolj nagnjeni k nasilju v resničnem življenju, če vam bo kdo prekrižal račune. In ko se boste ljubili s tisoč kiberljubicami, ki so pripravljene ustreči vsaki vaši muhi, obstaja precejšnja možnost, da v resničnem življenju ne boste znali spoštovati žensk. Nujno je, da se pred tem zaščitimo in ne pozabimo na morebitne nevarnosti pri snovanju novih tehnologij. Prepričan sem, da se nas bo večina čisto lepo prilagodila in kibersvet normalno integrirala v realna življenja, a se bo gotovo našlo nekaj ljudi, za katere bo to problematično. Vedno se najdejo.

**PCF Napovedali ste, da bo do leta 2030 v razvitih državah več robotov kot ljudi in da bodo nekateri roboti tako fizično, kot tudi psihično prekašali ljudi. Ali se lahko nadejamo vojne, kot v *Terminatorju*, med ljudmi in stroji?**
**Ian** To je dobro znana potencialna grožnja, da bi morali biti resnično neumni, če bi jo sami omogočili. A če pogledamo v lastno preteklost, ugotovimo da so ljudje do sedaj naredili kar nekaj skrajnje neumnih napak, zato je mogoča tudi ta. Najenostavneje je tovrstne grožnje kar odmisliti, saj so ljudje trdno prepričani, da bomo lahko vedno nadzirali vse, a že danes veliko oblikovalskih procesov prepuščamo strojem – v daljni prihodnosti bodo imeli ljudje le malo vpliva in preprosto ne bodo razumeli osnovne tehnologije, na kateri so stroji zasnovani.

**PCF Ali v prihodnosti vidite čas, ko bomo lahko cele dneve lenarili na plaži, ker bodo roboti in računalniki namesto nas opravljali vse delo?**
**Ian** Ne maram plaže, ker se zaradi kreme za sončenje pesek lepi name. Lahko da bomo kdaj imeli ekonomijo "črne skrinjice", ko bodo stroji opravljali vse delo, a bodo ljudje še vedno počeli "človeške" stvari eni z drugimi, tako da bo delo ljudi pač drugačno. Pomislite na socialno ekonomijo.

**PCF Ali bo tehnologija zmanjšala našo odvisnost od fosilnih goriv? In če bo, na kakšne načine bi se to lahko zgodilo?**
**Ian** Upravičeno pričakujemo, da bo večina nafte, ki je danes še pod zemljo, tam tudi ostala. Že sedaj obstajajo močne težnje k uporabi nuklearne, in seveda obnovljive energije, kjer bo to le mogoče. Prevozna sredstva bodo verjetno uporabljala pogonske enote, čeprav bomo še kakšno desetletje ali dve priča hibridnim motorjem. Poraba nafte bo dosegla vrh čez 10 ali 15 let, nato pa bo hitro padla.

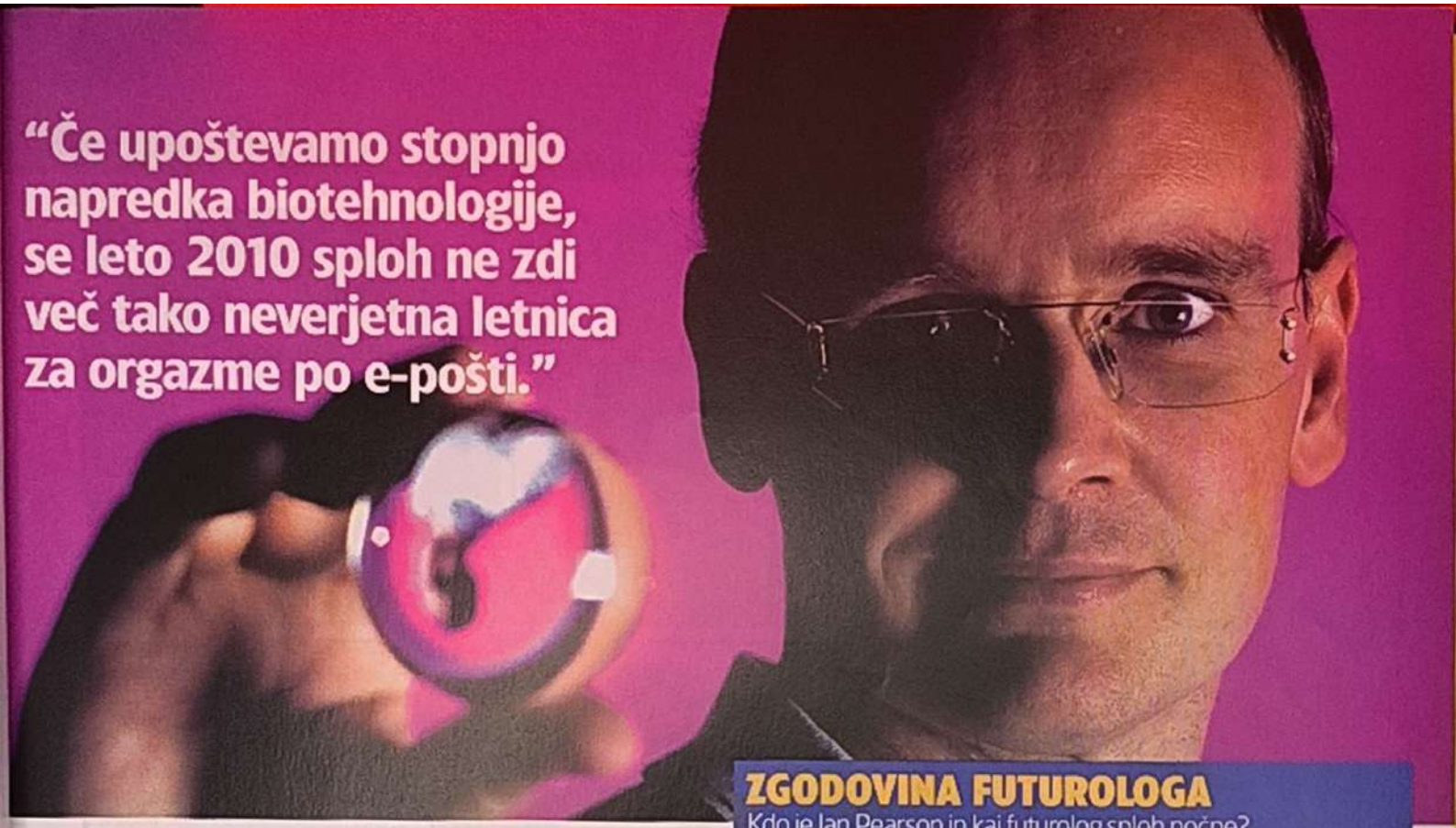
**PCF Pravite, da bomo do leta 2007 imeli navidezne prijatelje, a ne bomo vedeli, kateri so dejansko navidezni. Ali to ne bo grozno?**
**Ian** Dvomim, da bo to problem. Z osebo, s katero klepetate preko interneta, nimate istega odnosa, kot ga imate s prijatelji v baru. Če bodo nekateri od vaših internetnih prijateljev le programi, to ne bo čudno, skrbeti pa vas lahko začne, ko boste svoj dlančnik začeli voziti na večerje.

**PCF Ali bo kdaj obstajala tehnologija, s pomočjo katere bi lahko postali nesmrtni? Kako bi delovala?**
**Ian** Menim, da je kaj takega skoraj neizbežno. Ko bosta biotehnologija in nanotehnologija dozoreli, čez kakšnih 50 let, bomo tako ali tako lahko lastna telesa veliko dlje obdržali v dobrem stanju. Že samo to bo pomenilo, da bomo lahko

## TEHNOLOŠKI ČASOVNI TRAK Ianove napovedi za prihodnost

| 2004 | 2005 | 2010 | 2013 | 2015 | 2020 | 2025 | 2030 | 2035 | 2040 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| UI učitelji v šolah | Vojna za zaloge vode<br>Dojenčki po naročilu | Video tetovaže<br>Večina bojnih strojev in letal krmiljena daljinsko<br>Orgazmi po e-pošti<br>TV, ki ga je mogoče vohati, z majhnimi rezervoarčki kemikalij | Elektronske naprave spremenijo kuhinjo<br>UI bitje dobi diplomo | Namizni računalnik, hiter kot človeški možgani<br>3D video konference | Računalniško pospešene sanje<br>Število elektronskih hišnih ljubljenčkov preseže število organskih<br>Redne misije na Mars s človeškimi posadkami<br>Elektronsko življenje dobi osnovne pravice<br>Podzemna mesta na Japonskem | Stvaritev Matrike<br>Več robotov kot ljudi v razvitih državah | Roboti fizično in psihično presežejo ljudi<br>Čipi za nadzor nad čustvi se uporabljajo za nadzor kriminalcev | Umetni možgani | Baza na mesecu, velikosti manjše vasi |

# "Če upoštevamo stopnjo napredka biotehnologije, se leto 2010 sploh ne zdi več tako neverjetna letnica za orgazme po e-pošti."



živeli več kot 100 let. A naša telesa bodo vseeno umrla. Naši umi pa bodo lahko v kibervesolju živeli naprej, saj bomo do takrat že znali izdelovati varnostne kopije, ki jih bo potrebno le še skopirati v telo androida, ko bo naše naravno telo umrlo. Biološka smrt tako ne bo konec in bo bolj podobna zamenjavi avtomobila, ko bomo sicer žalostni, ker se moramo posloviti od starega, a se bomo istočasno tudi veselili novega in izboljšanega modela. Smrt sploh več ne bo problem. Resnično me jezi, da sem prestar, da bi lahko izkoristil te možnosti in da bom spadal v zadnjo generacijo, ki bo umrla. Vsakdo mlajši od 30 let ima dobre možnosti, da postane nesmrten.

**PCF Katerega leta bi robotu zaupali, da vam skuha večerjo?**
**Ian** Večino kuhanja že tako ali tako opravijo stroji. Obrok, ki so ga pripravili roboti, samo vtaknete v pečico in tej poveste, kdaj naj vas obvesti, da je stvar pripravljena.

**PCF Kaj pa, da bi vam uredil pričesko?**
**Ian** Niti mrtvemu!

**PCF Ali da bi vas operiral?**
**Ian** Že danes bi vztrajal, da bi mi robot zamenjal kolk ali opravil operacijo na možganih oziroma vsako operacijo, ki zahteva skrajno natančnost. Ni govora, da bi danes kaj takega dovolil človeku, če bi le imel možnost izbire. Zakaj bi se moral sprijazniti z natančnostjo do enega milimetra, če lahko dobim natančnost do enega mikrona?

**PCF Katera od vaših napovedi vas najbolj navdušuje?**
**Ian** Če dobro pomislim, bi rekel, da popolna čutna 3D okolja – predstavljajte si prave Star Trek počitnice!

## ZGODOVINA FUTUROLOGA

### Kdo je Ian Pearson in kaj futurolog sploh počne?

Po štirih letih izdelovanja bojnih izstrelkov, se je Ian Pearson leta 1985 pridružil BT Laboratories in tam analiziral računalnike in širokopasovne omrežne tehnologije. Sedaj spremlja napredek in socialne posledice razvoja informacijske tehnologije. Trenutno dela kot glavni svetovalec, a je bolj znan kot BTexactov futurolog. Ian aktivno predava in piše, za sabo pa ima že več kot 180 TV in radijskih oddaj, v katerih je bil gost. Za svoje delo je prejel tudi precej nagrad – čeprav je to, da se je pojavil v *PCF* najverjetneje njegov največji dosežek.

**PCF In katerih se najbolj bojite?**
**Ian** Pametnih bakterij. Sčasoma bomo zmožni prirediti genom bakterije in ustvariti na beljakovinah zasnovana vezja (kot sintetični nevroni z infrardečimi povezavami) znotraj celice in jih tudi poganjati. Skupine takšnih bakterij bi lahko postale deli zelo kompleksnih pametnih strojev, ki bi znali imeti celo lastno zavest in bi bili popolnoma prilagodljivi. Mogoče bom nekega dne jedel jogurt, ki je pametnejši od mene, tako da bo večina moje inteligence tisti dan čepela v mojem prebavnem traktu, namesto v moji glavi. Enostavno je kar odmahniti ob zgodbah o samorepliciranju nanostrojev, če o njih razmišljaš kot o miniaturnih kovinskih robotih, pozabiš pa na dejstvo, da se znajo bakterije zelo uspešno množiti.

**PCF Samo še eno vprašanje imamo. Kdaj bomo imeli lebdeča vozila, kot v Back to the Future?**
**Ian** Antigravitacija je stvar daljne prihodnosti, a bi lahko podoben učinek dosegli z več minaturnimi izvedbami harrierjevih motorjev. Če bi ugibal, bi določil leto 2040, bodo pa dragi!

**PCF**

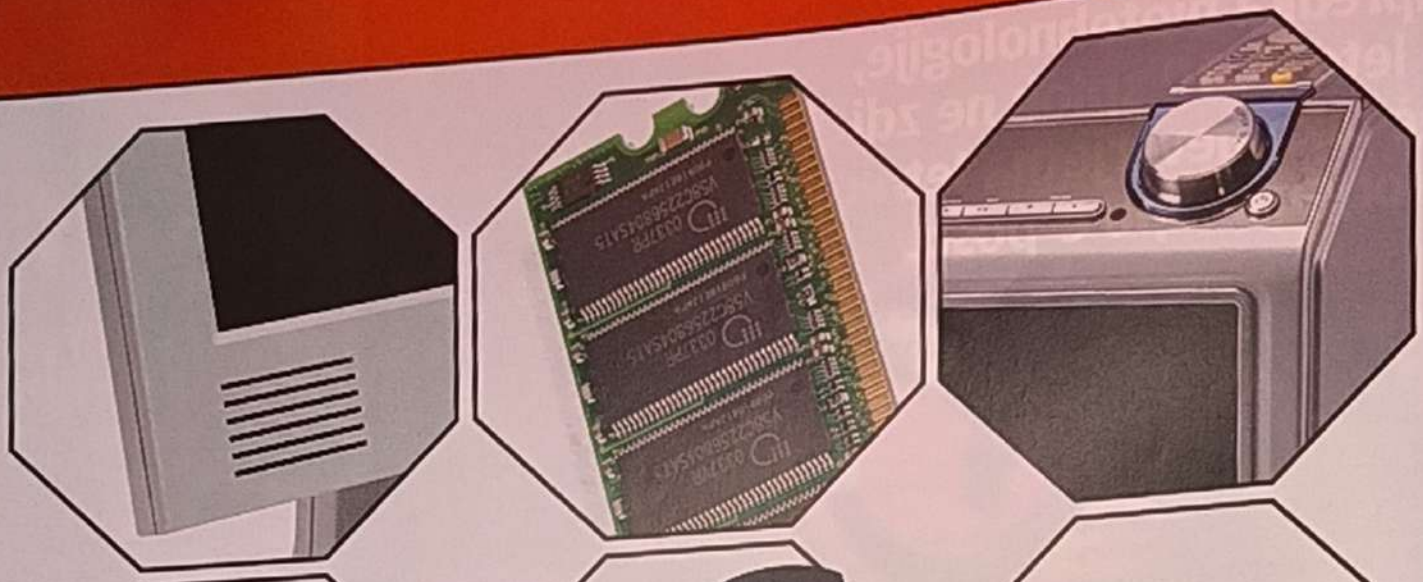
PHILIPS

> CRT monitorji
> LCD monitorji
> Plazma monitorji
> optične enote (CDRW-DVD)
> multimedijski projektorji
> internet kamere
> zvočne kartice
> multimedijski zvočniki

> Pooblaščeni uvoznik, distributer in serviser:

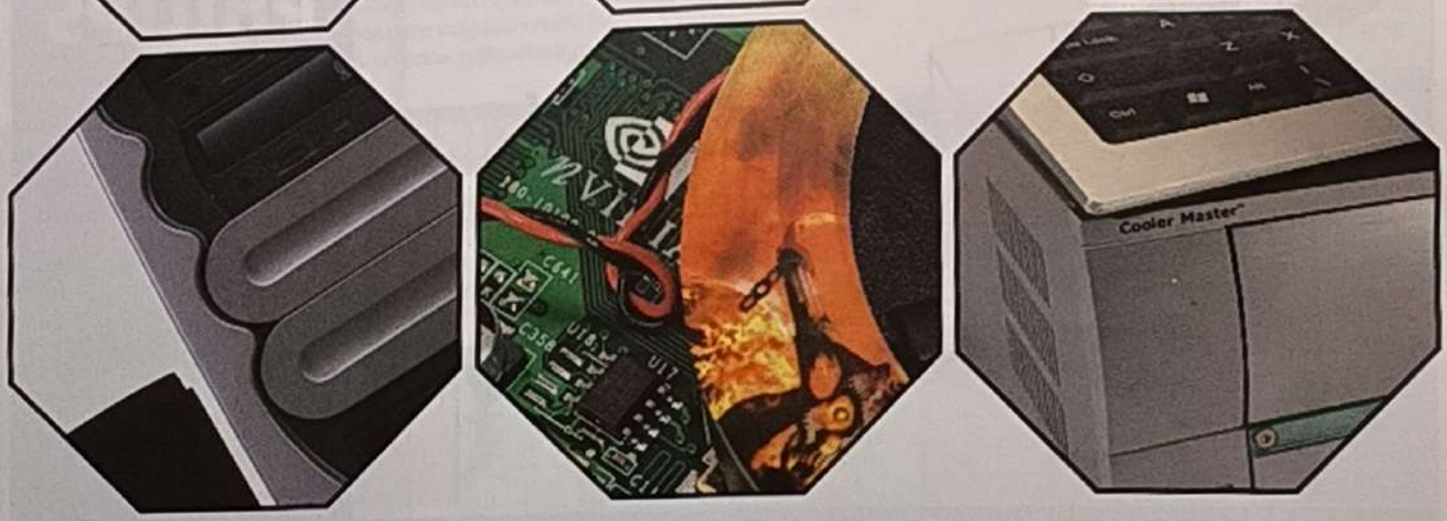
PC H.AND COMPUTERS

PC H.AND d.o.o. - IOC Trzin - Brezovce 10 - t: 01/5300 800 - f: 01/5300 828 - info@pchand.si - www.pchand.si



# PC v LETU 2004

Razvoja tehnologije ni mogoče zaustaviti in tako bo tudi v letu 2004. **Jeremy Laird** poskuša napovedati, kaj bo PC preživljal v naslednjih 12 mesecih.



Strmenje v kristalno kroglo zna biti težavno opravilo. Vsekakor vsi obožujemo delo pri *PCFormatu*, vendar bodimo iskreni: če bi resnično znali napovedati prihodnost, bi nekaj mesecev v letu služili milijone na borzi, nato pa preostanek leta preživeli na tropskih plažah. Kljub temu pa lahko poskusimo napovedati nekaj novosti, vam razkriti svoje slutnje in morda izvesti celo kakšno brco v temo. Navsezadnje smo vsi tukaj zaradi zabave – naj se torej igre prično.

Če se ozremo nazaj, bi rekli da si bomo leto 2003 prej zapomnili po igrah, ki se niso pojavile, namesto po tistih, ki so se. Vendar pa je to spet nekoliko nepravično do iger, kot je *GTA: Vice City*, ki je brez dvoma ena najboljših iger, ki se je kadar koli pojavila na PC-ju ali kateri koli drugi platformi. In fiasko *Half-Life 2*? O tem se raje ne bi znova pogovarjali. In medtem ko je Valve streljal naokrog s težkim topništvom, je na drugi strani id, skupina, odgovorna za *Dooma III*, ostala tiho in nadaljevala z delom. Vendar smo bili zaradi nepojavljanja *Doom III* vsaj enako razočarani, zato pa smo sedaj lahko prepričani, da bosta oba razvijalca svoji igri izdala v letu 2004. Slaba tolažba, vemo, istočasno pa to pomeni, da jih bodo drugi razvijalci dohiteli. Na primer, Troikino nadaljevanje *Vampire The Masquerade*, ki uporablja pogon *Half-Life 2*, se bo morda pojavilo pred *HL2*. Žal niti *Half-Life 2* niti *Doom III* v 2004 ne bosta pustila takšnega vtisa, kot bi ga leta 2003.

Če je prihodnost iger meglena, pa je nekoliko enostavneje napovedati stvari na področju strojne opreme. Tako kot vsako leto, se lahko tudi v 2004 veselimo hitrejše, boljše, manjše/večje in cenejše opreme. Že če si ogledamo trg mobilnih komunikacij, bi lahko bilo 2004 leto, ko se bo UMTS (3G) razmahnil in vplival na rast prodaje inteligentnih telefonov ali dlančnikov.

## Dajte že!

Bolj gotove so nadaljnje izboljšave notesnikov in tega se lahko vsi veselimo. Potem ko je Hitachi izdal trdi disk za notesnike s 7.200 obrati, se lahko samo še najbolj trdovratni igralci, ki zahtevajo samo najbolj vrhunsko grafiko, zmrdujejo nad novimi notesniki. Po drugi strani pa nismo tako prepričani, da bomo priča nadaljnjemu padanju cen velikih LCD zaslonov. Prav tako dvomimo v to, da bodo širokozaslonski monitorji v tem letu nadomestili prodajo klasičnih zaslonov 4:3.

2004 bo očitno tudi leto konsolidacije na trgu grafičnih kartic, potem ko smo v zadnjih 18 mesecih videli številne modele kartic s podporo za *DirectX 9*. Vsaj do leta 2005 ne bomo ugledali nove različice DirectX, tako da se proizvajalci kartic ne bodo ukvarjali z dodajanjem novih lastnosti, temveč bodo poskusili le pospešiti hitrost trenutnih.

In s tem smo le oprasnili površje. Berite naprej za *PCFormatovo* smelo napoved – od naslednje generacije optičnih diskov in osnovnih plošč do prihodnosti izmenjave datotek in brezžičnih omrežij. V tehnoloških krogih namreč napovedujejo popoln preporod IT tržišča, tako da bi lahko bilo leto 2004 najpomembnejše za PC doslej.

# GRAFIKA

## Še eno leto neusmiljenega spopada.

Za razliko od napovedi proizvajalcev procesorjev, bi najbrž potrebovali skupek mučilnih naprav, da bi izvedeli kaj o prihodnjih izdelkih pri ATI-ju in nVidii. Kljub temu nam je (brez uporabe kleščk) iz ATI-jevega Richarda Huddyja uspelo izvleči nekaj informacij o smeri razvoja grafične industrije. "Sedaj ko vedno več iger uporablja ukaze DirectX 9, pričenja senčenje pikslov dobivati ključen pomen, zaradi česar se bo poudarek pričel seliti z visoke ločljivosti k visokokakovostnim pikslom," pravi.

Morda res, ampak kot vemo, smo bili v letu 2003 priča nenavadnim kontroverznostim, med drugim tudi zaradi dogodka, znanega kot Veliki Dvom o Preciznosti Senčenja Pikslov (no, pravzaprav smo si frazo pravkar izmislili). Na kratko, nVidiine kartice FX podpirajo kalkulacije senčenja v 16 in 32 bitih, medtem ko se je ATI odločil le za podporo 24 bitom. Ko smo se pogovarjali z obema podjetjema o letu 2004, smo dobili občutek, da bosta oba tabora vztrajala pri svoji taktiki.

**Grafika v 2004: ali lahko nVIDIA vrne udarec?**

### ZMAGOVALCI IN PORAŽENCI

Če se pogovarjamo o najhitrejših karticah, je za leto 2004 ATI favorit za zmago. Tako, kot je bil nVidin GeForce 4 vladar na področju DX7, ATI-jeva družina kartic R3XX (serija 9700 in 9800) brez težav poje DX9 igre za malico in bo ostala vodilna v 2004. Vendar pa ne mislite, da si nVidia ni opomogla od težav, ki jih je preživljala – najnovejše kartice FX so se z novimi gonilniki vsekakor približale ATI-ju na področju DX9 iger. In ne samo to, popolna FX-ova podpora 32-bitnemu senčenju bo v prihodnosti taboru prinesla prednost, ki pa se zaenkrat ne izkaže kot najbolj učinkovita. Novi podjetji na trgu hitrih grafičnih procesorjev, XGI in S3, pa v letošnjem letu najbrž ne bosta ponudila česa čudežnega – izdelava grafičnega čipa, ki bo znal prežvečiti današnje napredne igre in aplikacije, ni preprosta naloga.

### PCFORMAT PRAVI...

DX9 bo letos dozorel. Naslednji ATI-jev čip, R420, naj bi temeljil na obstoječih karticah R300, in se bo osredotočal predvsem na hitrost in ne toliko na nove lastnosti. Glede na to, da so že današnje ATI-jeve vrhunske kartice hitre, in da bo DX9 z nami do izida naslednjega Microsoftovega OS-a v letu 2005 (ali pozneje), to niti ni tako slabo.

In tržišče mobilne grafike? nVidia je pravkar izdala GeForce FX 5700go (NV36m), pa tudi ATI-jev M10 se bo šele pričel proizvajati v večjih serijah (M11 bo najbrž le zvišal hitrost jedra), tako da do zadnjega četrtletja 2004 ne moremo napovedati velikih stvari.

# PROCESORJI

## Procesorska vojna se ogreva.

**2004 bo vroče leto za procesorje – dobesedno. Od novejših modelov pričakujte do 100 vatov toplote.**

Toplota. Tako majhna beseda, ki pa bo v letu 2004 povzročila proizvajalcem vrhunskih mikroprocesorjev veliko težav. Kot vemo, vsako krčenje na področju polprevodniške tehnologije – torej, ko posamezni deli procesorja postajajo manjši – prinaša tudi bolj učinkovite čipe. Istočasno se povečata tudi toplota in poraba energije, vendar ob višjih hitrostih ponavadi pozabimo na te težave. Danes pa so lepo vidni znaki, da bi ravno zaradi teh težav lahko Moorovemu zakonu (ideja, da se hitrost mikroprocesorjev podvoji vsakih 18 mesecev) v letu 2004 zmanjkalo sape. Največja težava je fenomen, znan kot odtekanje, ko električni tok, ki prehaja skozi procesorsko jedro, "odteka" v obliki toplote. Pat Gelsinger iz Intela razlaga: "Odtekanje postaja pri teh hitrih napravah precejšnja težava in opažamo povečanje odstotka celotne moči procesorja v odtekanje. Zaradi tega ne moremo več doseči enakega napredka, kot nam je uspevalo v preteklosti." Tako Intel, kot tudi AMD že imata težave s prestopom s 130nm na 90nm tehnologijo, Gelsinger pa verjame, da bo ob preskoku na 65nm težava z odtekanjem še večja. "Doseganje napredka, podobnega tistemu, ki smo ga včasih dosegali, postaja resnično težavna naloga za naše inženirje," je dodal.

### ZMAGOVALCI IN PORAŽENCI

Oba velika proizvajalca procesorjev za PC bosta v leto 2004 prenesla tako prednosti, kot tudi pomanjkljivosti, tako da je skorajda nemogoče napovedati zmagovalca. Intel ima bogatejše izkušnje na področju razvoja in proizvodnje mikroprocesorjev, hkrati pa je prej pričel s prestopom na 90nm tehnologijo. Vendar pa bi se naj 90nm različica uspešne arhitekture Pentium 4, ki je pri Intelu znana kot Prescott, soočala s precejšnjimi toplotnimi težavami. AMD-jeva prednost je v tem, da pri vsakem ciklu procesorjev opravi več dela in se ne osredotoča na vrtoglavo povišanje hitrosti za vsako ceno. AMD-jeva tradicionalno šibka proizvodna mreža je ob sklenitvi zavezništva z IBM-om prav tako zelo napredovala. In uspešna splovitev novega 64-bitnega Athlona je pomenila velik promocijski uspeh za Jerryja Sandersa in tolpo pri AMD-ju.

### PCFORMAT PRAVI

Bitka med AMD in Intelom je hujša kot kadar koli, ob tem pa lahko največ pridobi potrošnik. Intel je napovedal zvišanje hitrosti Prescotta do 4Ghz do konca 2004. Prav tako bomo lahko ocenili, česa je na novi 64-bitni različici Windows zmožen Athlon 64. Edino, kar nas pri *PCFormatu* skrbi, je pregrevanje Prescotta, vendar bomo morali počakati, da vidimo kako se bo zadeva razvila naprej.

# ZASLONSKE TEHNOLOGIJE

Videli smo prihodnost. Veste kaj? Enaka je sedanjosti.

Povečano povpraševanje po LCD zaslonih bo dvignilo cene.

Po letih vztrajnega napredka, tehnologija LCD zaslonov v letu 2003 ni veliko napredovala – še vedno gledamo v zaslone z odzivnim časom 16ms. Zato pa so se zasloni precej pocenili. Vendar pa novice za 2004 niso tako dobre. Kot nam je razložil Keith Talbot iz ViewSonica, obstajajo precejšnje možnosti za dramatično zvišanje cen LCD zaslonov v naslednjem letu. "Trenutno se soočamo s hudim pomanjkanjem substratov, ki so potrebni za izdelovanje LCD zaslonov. Pesimisti menijo, da bo to pomanjkanje trajalo celo leto," pravi Talbot meni, da gre za preprosto razmerje med povpraševanjem in ponudbo.

Tudi kar zadeva obliko LCD zaslonov, Talbot v letu 2004 ne pričakuje dramatičnega napredka. "Nove tehnologije, kot so OLED (organske diode), prilagodljivi zasloni in druge prihajajoče tehnologije, so še vedno za nekaj let oddaljene od prodajnih polic klasičnih trgovin."

Prav tako ne pričakuje, da se bodo posebej izkazali širokozaslonski monitorji ali monitorji z ultra-visoko ločljivostjo. "Povpraševanje po LCD zaslonih še vedno narekujejo poslovni uporabniki, in ne domači, kar se odraža tudi na specifikacijah zaslonov," pravi Talbot. Veliki širokozaslonski monitorji, z razmerjem, prijaznim do filmov, vsekakor niso prioriteta za pisarne v bankah in zavarovalnicah. LCD TV zasloni bodo sicer naslednje leto postali veliko bolj prijubljeni, vendar ti ne podpirajo dovolj visokih ločljivosti, da bi jih lahko uporabili kot klasične PC zaslone.

## ZMAGOVALCI IN PORAŽENCI

Lahko se zgodi, da bodo višje cene LCD zaslonov pomenile vrnitev katodnega zaslona, vendar le za kratek čas. Kljub nekaj težavam z dobavo, je nerealno napovedati, da bi v prihodnjih letih lahko občutili dominacijo katere koli druge tehnologije, razen LCD. OLED zasloni so za računalniške zanesenjake po našem mnenju oddaljeni še za vsaj tri leta.

## PCFORMAT PRAVI...

Zaslonske tehnologije bodo eno izmed redkih področij, ki nas bodo razočarala v letu 2004, predvsem zaradi inflacije in tehnološke stagnacije. Istočasno pa nam še vedno ni jasno, zakaj bi kdo za namizni LCD zaslon z ultra-visoko ločljivostjo želel odšteti več sto tisoč tolarjev, ko pa je 15-palčni UXGA zaslon dandanes praktično že standard za notesnike. Kljub povedanemu pa je na obzorju sveta luč – pojav 12ms zaslonov bi naposled moral utišati tiste zagrete ignčanje, ki še vedno stavijo samo na CRT.

# MOBILNE TEHNOLOGIJE

Še eno veliko leto za majhne naprave.

Tržišče konvencionalnih namiznih računalnikov v zadnjih letih stagnira, vendar pa ljudje svoj denar z veseljem trošijo za vse, kar lahko skrijejo v žep ali spravijo v torbo. Vse, razen dlančnikov. Medtem ko vsako leto nov dom najde več kot 450 milijonov mobilnih telefonov, se je letna svetovna prodaja dlančnikov zaustavila na 11 milijonih. Dejstvo je, da dlančniki za večino ljudi niso dovolj uporabni, da bi se soočali s strmo učno krivuljo spoznavanja pisave in mi menimo, da se to ne bo spremenilo. Ob pojavljanju vedno naprednejših telefonov in potencialu za pričetek uporabe mobilne telefonije UMTS (3G), je prihodnost dlančnikov negotova. Ne glede na to, kaj se bo zgodilo, pa ste lahko prepričani, da bo Microsoft pripravljen in bo želel svoj delež.

Dlančniki: kljub privlačnosti so kupci še vedno previdni.

Na drugi strani pa bo 2004 gotovo še eno dobro leto za proizvajalce notesnikov. Največji uspeh leta 2003 je dosegla Intelova platforma Centrino, ki sedaj tvori osrčje več kot tretjine vseh notesnikov na trgu. Notesniki Centrino so učinkoviti, kompaktni in energetsko varčnejši. Brezžična tehnologija v Centrinu je sicer nekoliko zastarela, vendar se to zaenkrat ni izkazalo kot problem. Naslednje leto bomo priča še močnejšim platformam, ki bodo prinesli izboljšano brezžično tehnologijo in naslednjo različico procesorja Pentium-M, ki se bo ponašal z 2Mb predpomnilnika.

Ali se Nokia in Symbian lahko spopadeta z mogočnim Microsoftom?

## ZMAGOVALCI IN PORAŽENCI

Ob tako uspešnem Centrinu ni težko sklepati, da je Intel kralj mobilnega trga. Vendar ne smete pozabiti na svežo ponudbo novega ponudnika mikroprocesorjev, Transmeta. Prvi izdelek podjetja, procesor Crusoe, je bil čist neuspeh, vendar nov procesor Efficeon prihaja skupaj z nVidiinim naborom nForce 3. Če so prvi rezultati učinkovitosti in porabi energije točni, je Intel naposled dobil pravega tekmeca na mobilnem področju. Izdelovalec mobilnih telefonov se doslej ni osredotočal na izdajo inovativnih telefonov, ki bi izkoristili koncept inteligentnega telefona – še posebej če jih primerjamo z najnovejšo ponudbo na platformi Windows zasnovanih telefonih iz Samsunga.

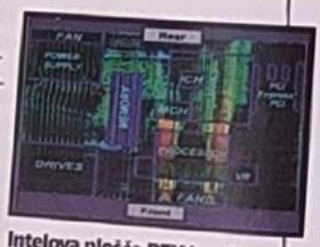
## PCFORMAT PRAVI...

Namizne računalnike bo v letu 2004 umoril notesnik. No, morda nekoliko pretiravamo, a kdo še sploh potrebuje namizne pošasti, ko lahko kupite prenosni sistem s 17-palčnim širokim zaslonom in ATI-jevim Radeon 9600 Mobility? Pojavljati so se pričeli celo notesniki, v katerih bo mogoče zamenjati grafično kartico, kar bo rešilo težave z nadgradnjo.

# NAMIZNI RAČUNALNIK

Zoprnih 12 mesecev za namizne PC-je.

Tako kot je bilo v Maovi Kitajski, je za namizni PC vsako leto revolucionarno. In v tem okolju hitrega tehnološkega napredka je standard osnovnih plošč ATX prava starina – Intel ga je namreč pričel tržiti leta 1996. Dobrodošli torej v prihodnost namiznega računalništva, če je verjeti Intelu: tehnologija BTX (Balanced Technology Platform) naj bi se pojavila v letu 2004. Za razliko od današnjih računalnikov s številnimi ventilatorji, bodo PC-ji BTX temeljili na enem hladilnem sistemu. Zrak bo pihal preko procesorja ter nato preko celotne plošče, kar bo omogočilo hlajenje za vse ključne komponente. Ker bo zrak usmerjen tudi po spodnji strani plošče, bo mogoče obe strani zapolniti s komponentami, ki proizvajajo toploto. Nekaj drugih malenkosti, kot so spremenjene dimenzije in način nameščanja, dopolnjujejo specifikacije BTX. Tehnologija je tudi ustvarjena tako, da omogoča prilagajanje velikosti plošče, kar bo omogočilo preprostejše sestavljanje PC-jev nestandardnih oblik. Ne pozabimo pa na standard PCI Express. S hitrostjo prenosa podatkov 8Gb na sekundo, bo vtič x16 PCI Express ponudil dvakratno hitrost AGP 8x.



Intelova plošča BTX je od temeljev ustvarjena za spopad z vročino.

## ZMAGOVALCI IN PORAŽENCI

Ker si nihče ne lasti starajočih standardov PCI in ATX, je to revolucija, od katere bodo vsi pridobili.

## PCFORMAT PRAVI...

Zahvaljujoč Shuttlu in drugim proizvajalcem izvirnih ohišij, PC že nekaj časa ni le dolgočasna bež škatla. Nov Intelov standard BTX in prilagodljivost, ki jo ponuja PCI Express, bodo modifikatorjem dali nove možnosti. In ne pozabite na Serial ATA. Zaenkrat povečanja hitrosti niso bila tako vidna, a bo SATA šele letos pokazal svoj pravi obraz.

Leta 2004 bodo vsi PC-ji uporabniku prijazni medijski centri... No, morda.

# OPTIČNE ENOTE

## DVD – preteklost in sedanjost. Ali tudi prihodnost?

Ali ste vedeli, da so predvajalniki DVD najhitreje prodajan kos tehnološke opreme vseh časov? Samo v letu 2002 so prodali več kot 140 milijonov enot DVD-ROM. Enote DVD-R se danes pojavljajo že v povprečnih računalniških konfiguracijah, zapisovalniki DVD pa so na voljo že od 20 tisočakov naprej. Format VHS je potreboval 25 let, da si je ustvaril monopol, medtem ko je DVD dosegel enako v pol krajšem času.

Pa lahko hitremu prihodu standarda DVD sledi tudi hiter odhod? Da, vendar najbrž ne leta 2004. DVD-ji so v prvi vrsti video diski. Razen videa ni veliko razlogov za uporabo tako visokih kapacitet, ki ga ponujajo. In glede na relativno nizko televizijsko ločljivost – 720 x 576 v Evropi in še nižjo v ZDA – DVD-ji ponujajo zadostno količino prostora. Tudi če bi se HDTV, ki ponuja ločljivost do 1.920 x 1.080 in zaradi uporabe kompresije MPEG2 zahteva veliko prostora, hitro prijela, bi uporaba naprednejše tehnike kompresije, kot je MPEG4, omogočila snemanje nekaj ur videa v kakovosti HDTV na klasični DVD. V ZDA je pravkar izšel prvi, na tak način kodiran DVD – Arniejev *Terminator 2*.

**Zapisovalniki DVD bodo v 2004 še vedno glavni.**

### ZMAGOVALCI IN PORAŽENCI

Sony je že pričel ponujati optične enote Blu-Ray, ki ponujajo kapaciteto več kot 27Gb. A bo ob previsoki ceni (več kot 750.000 SIT) in redkosti HDTV vsebin, ta tehnologija v 2004 še vedno potisnjena na rob.

Veliko bolj zaskrbljujoča bi lahko bila vojna standardov DVD. Kljub nenehnemu sikanju z obeh strani zavese, je v bistvu med standardoma –R/RW in +R/RW s stališča povprečnega uporabnika razlika zelo majhna. Glede na to, da so enote, ki podpirajo oba standarda, le nekoliko dražje od klasičnih, bi rekli, da se do konca leta 2004 noben standard ne bo izkazal kot dejanski zmagovalec.

### PCFORMAT PRAVI...

Vladanje DVD-ja bi se lahko po zgodovinskih standardih izkazalo za kratkotrajno, vendar ima format še vedno dovolj moči, da preživi to leto. Cena je vladar trga, tako da se najbrž niti spremenjeni diski DVD (kot so dvoplastni diski DVD+R DL) ne bodo prijeli. Seveda pa je vse pogojeno z višjo hitrostjo – do konca leta lahko pričakujemo 16x enote.

# PC INDUSTRIJA

## Na koncu predora je vidna svetloba.

Ah... Novica, na katero smo vsi čakali. Ljudje po svetu znova kupujejo PC-je, in to v velikih količinah. Gartner, vodilno podjetje za raziskavo IT trga, predvideva 10,4-odstotno rast prodaje računalnikov v letu 2003, v primerjavi z 2002 – skupaj 164 milijonov računalnikov. In ob tem se lahko tudi sami potrepljate po ramenu, saj pri Gartnerju pravijo, da so na rast vplivali predvsem "domači uporabniki in manjša podjetja", in ne velike korporacije.

Ali se bo ta moment nadaljeval v letu 2004, je odvisno od celotne svetovne ekonomije, in, predvsem ameriškega trga. Ampak, hej, to je *PCFormat*, in ne *Finance*, zato nam boste oprostili, ker se ne bomo spustili v tako zanimive diskusije o makroekonomskih pokazateljih in spremenjenih načinih potrošnje uporabnikov...

Napovedi za 2004 so precej bolj rožnate kot v preteklih letih. HP-jev David Matthews je optimističen: "Sicer je očitno, da ne moremo pričakovati rasti na področju klasičnih poslovnih računalnikov, vendar za leto 2004 napovedujemo večjo rast, predvsem zahvaljujoč večji segmentaciji trga." Če njegovo izjavo prevedemo, pomeni, da bodo notesniki večji kot kadar koli, delovne postaje se bodo prodajale za med, in celo tablični PC-ji bodo zaživeli v letu 2004. In to ni vse. "Premik v smeri na strežnikih temelječega računalništva – večji računalniki z manjšimi odjemalci – bo povečal prodajo," pravi. Četudi za ceno padca prodaje klasičnih namiznih računalnikov.

### ZMAGOVALCI IN PORAŽENCI

Oblike novih ohišij vladajo svetu in ohišja stare šole (midi- in mini-tower) so že nekoliko zastarela. Na trgu namiznih računalnikov bodo zato v prednosti podjetja, ki bodo znala kupcem ponuditi nekaj novega. Giganti, kot sta Dell in HP, namreč še vedno nadaljujejo s serijo dolgočasnih sivih škatel.

### PCFORMAT PRAVI...

Letos bo oblikovanje ohišij igralo ključno vlogo. PC-ji so danes tako poceni in močni, da povprečnemu kupcu ni potrebno veliko izbirati med posameznimi modeli in znamkami. Za pravo oblikovno revolucijo v svetu PC-jev čakamo le še na spremembo v razmišljanju pri velikih svetovnih ponudnikih.

**Ali bo prodaja PC-jev v letu 2004 presegla 200 milijonov?**

# ŠIROKOPASOVNE POVEZAVE IN INTERNET

## Kdaj pokritost celotnega ozemlja?

Že danes je večina urbanih in srednje naseljenih področij v Sloveniji pokrita z možnostjo uvajanja širokopasovnih povezav, vendar pa je skrajni mejnik za širokopasovne povezave širitev na ruralna področja, ki so preredko naseljena, da bi se ponudnikom izplačalo ponuditi ožičene širokopasovne spletne povezave.

Ali bi torej SiOL moral ponuditi širokopasovne povezave z izgubo? Navsezadnje mora pošta za isto ceno dostaviti pošiljke kamor koli, kljub temu, da je dostava na nekatera področja veliko dražja. Vsekakor se na kaj takšnega ali celo na pomoč vlade pri tem ni mogoče zanesti, vsaj ne v naslednjih nekaj letih. Kljub temu pa lahko pričakujemo, da bodo do konca leta 2005 širokopasovne povezave na voljo na veliki večini naseljenih področij.

V kolikor ste v dosegu trenutnih ponudnikov širokopasovnih povezav, ne pričakujte padanja cen v letu 2004. Analitično podjetje Forrester Research napoveduje, da se bodo ponudniki storitev osredotočili na zaslužek iz trenutnih uporabnikov, namesto da bi širili mrežo uporabnikov. Ali bo slovenski vstop v EU vplival na večjo konkurenco med ponudniki, pa je drugo vprašanje. Drugi problem je izmenjava podatkov med uporabniki. "Nek norveški ponudnik je ugotovil, da je 70 odstotkov prometa izmenjave datotek P2P," pravi. In rešitev? Zaračunavanje uporabnikov glede na količino naloženih podatkov.

### ZMAGOVALCI IN PORAŽENCI

Pozitivne lastnosti širokopasovnega dostopa so dobro znane, tudi za družbo. Ne samo, da imajo velik poučen in informacijski pomen, temveč veliko pomenijo tudi v ekonomskem smislu. Veliko ceneje je, na primer, poslati elektronsko pošto, kakor pismo.

**Po letih neomejenega dostopa lahko pričakujete nekaj neprijetnih presenečenj.**

### PCFORMAT PRAVI...

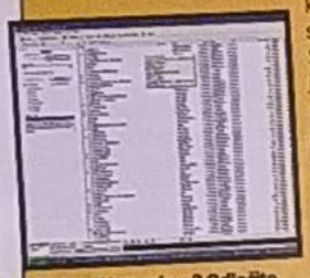
Ponudniki širokopasovnih storitev seveda gledajo na svoj zaslužek in zato ne moremo pričakovati, da bodo pričeli ponujati dostop tudi na težje dostopna področja. Zaradi vstopa v EU se sicer lahko pojavijo novi ponudniki, ki bodo želeli pridobiti uporabnike z boljšo ponudbo, vendar pa lahko v letu 2004 pričakujete tudi prve omejitve nalaganja podatkov, s čimer bodo podjetja želela zmanjšati promet pri uporabnikih P2P.

# IZMENJAVA DATOTEK IN AVTORSKE PRAVICE

## Ali se nad P2P zgrinjajo črni oblaki?

Izmenjava datotek. Najboljša brezplačna zadeva, vse odkar je pred leti določeno IT podjetje skupini novinarjev ponudilo brezplačno zabavo v eni od amsterdamskih javnih hiš, ali pa največja grožnja kapitalizmu vse od časov Karla Marxa in Friedricha Engelsa. Kakor koli že gledate na zadevo, lahko v letu 2004 pričakujete zaostritev boja med industrijo in uporabniki.

RIAA (Recording Industry Association of America), DMCA (Digital Millenium Copyright Act) in MPAA (Motion Picture Association of America) tvorijo trio kratic, ki v ZDA in tudi že drugje po svetu povzročajo strah pri domačih računalniških uporabnikih. Stvari so se drastično spremenile tistega dne, ko je leta 2003 RIAA pričela tožiti posamezne uporabnike programov P2P. Istočasno je MPAA po sodiščih vlačila norveškega najstnika, s čimer so dokazali, da tudi Evropejci nismo nedotakljivi. Kaj je fant storil? Je izmenjeval na stotine gigabajtov in morda ponujal piratske filme DVD preko mogočnih strežnikov? Ne. Preprosto je želel narediti nekaj, da bi lahko na Linuxu gledal svoje originalne filme DVD.



**Kraja ali izmenjava? Odločite se sami.**

V Sloveniji se nam takšnih stvari ni treba bati – očitno smo bolj civilizirani, tako da ne zaklepamo otrok v kleti, ker so si naložili nekaj skladb z interneta. No, vsaj zaenkrat še ne. Ko se maja pridružimo Evropski Uniji, bo tudi pri nas pričela veljati Direktiva za razkritje IP-ja. Ta del zakona EU je bil dodan zato, da omogoči lažje uveljavljanje zakonov o avtorskih pravicah, patentih in blagovnih znamkah, nevladne organizacije pa so ga že opisale kot "DMCA na stereoidih". Direktiva oblastem omogoča ukazati ponudnikom spletnih storitev razkritje imen uporabnikov in nadzor nad njimi.

### ZMAGOVALCI IN PORAŽENCI

Premalo je znakov o tem, da sta RIAA in MPAA spoznala, da je konec njunega monopolnega položaja na področju prodaje in distribucije filmske in glasbene vsebine. Zaradi tega žal vsi izgubljamo. Ljubiteljem filma in glasbe tako preostane le to, da se odločijo za plačevanje v trgovinah, ali pa gredo po poti kršenja zakona, in v prihodnje tudi tvegajo, da bodo kaznovani.

### PCFORMAT PRAVI...

Anonimna izmenjava datotek v prihodnje torej ne bo več tako anonimna. Z vstopom v EU si lahko obetamo prve resne primere spopada tudi na sončni strani Alp.

# IGRE

## Zmage, porazi in zmuzljivci: naš pogled na igre v 2004.

**Lani so prestavili toliko naslovov, da bo 2004 nepozabno leto.**

### HALF-LIFE 2

Sedaj pa nam je že vseeno. V bistvu nam ni, vendar se vsaj lahko pretvarjamo.

### DOOM III

Izjemna grafika, vsekakor, vendar bo potrebno počakati, da ugotovimo, ali bo tudi igralnost na tej ravni.

### DEUS EX 2

Ah, prestavljanja datumov izidov. Igra bo v Evropi izšla v začetku marca, ob informacijah, da so jo nekoliko poneumili zaradi izida na konzoli Xbox, pa nismo preveč optimistični. Na srečo boste naš opis lahko prebrali v naslednji številki in se na ta način prepričali o (ne)pravilnosti teh domnev.

### VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

Prelepa, temna igra RPG, ki uporablja pogon *Half-Life 2*. Če izvzamemo odličen *Knights of the Old Republic*, se leto 2003 ni izkazalo na področju igranja vlog, zato držimo pesti, da bo *Bloodlines* v letu 2004 pomenil zmagoslavno vrnitev zvrsti.

### EVIL GENIUS

Od prebrisanih fantov pri Elixirju (skupini, odgovorna za *Republic: The Revolution*). Na prvi pogled gre za vrnitev k ideji, ki nam je dala odličnega *Dungeon Keeperja*. Zabavna, odklopljena, z nekaj izrednih strateških idej. Na to igro veliko stavimo.

### MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Kakovostni *Call of Duty* je razkril težave *Medal of Honor: Allied Assault*, a se EA pripravlja na protinapad s *Pacific Assault*. Kljub nekaj obetavnim lastnostim pa lahko pretirana linearnost torpedira zadevo.

### UT 2004

Uganite! Igra je prestavljena – ironično, na 2004. Nič novega, torej, ampak glede na uspešnost večigralskega *Haoa* na PC-jih, bi lahko bojevanje z vozili in vesoljskimi ladjami prineslo novo burjo na strežnikih.

### BATTLEFIELD VIETNAM

2. svetovna vojna je bila izrabljena, zato stopite iz rovov in se veselite prihoda prelepe strelske igre, postavljene v vietnamsko vojno. Nekaj izvirnih idej za prvoosebne igre in licenčna glasba iz 60. in 70. mu bodo dali pravo vzdušje. Dodajte še napalm...

### ROME TOTAL WAR

O bog, komaj se prisilimo v te besede: igra je prestavljena. Vsekakor gre za največji strateški up na trgu, vendar bomo nanjo morali počakati do... jeseni 2004.


SUN RISE COMPUTERS

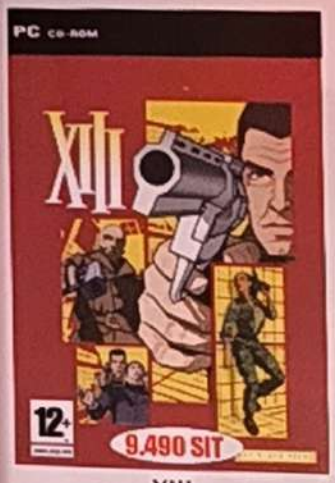
Alpska 50
4248 Lesce
Tel: 04/5302660
lesce@sunrise.si
Kapucinski trg 8
4220 Šk. Loka
Tel: 04/5150830
sk-loka@sunrise.si
Leskoškova 12
1000 Ljubljana
Tel: 01/5240288
info@sunrise.si

Ob odhodu iz starega leta se vsem kupcem zahvaljujemo za izkazano zaupanje ob nakupu naših izdelkov! Obenem pa Vas vabimo k obisku naših trgovin tudi v letu 2004, kjer Vas bodo pričakali že znani, prijazni obrazi, s katerimi boste lahko poklepetali o prihajajočih novostih in marebitnih nasvetih v svetu računalništva! V letu 2004 Vam želimo veliko poslovnih in osebnih uspehov, ki naj jih spremlja še obilo zdravja in veselja.

Kolektiv podjetja SUN RISE Computers

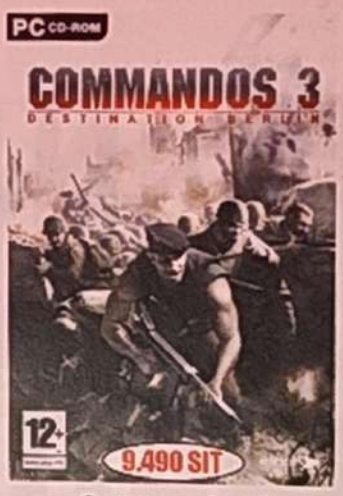
P.S.
Ne pozabite na nagradno žrebanje, ki bo konec februarja, zato pohitite z nakupi nad 15.000,00 Sit.

# Največje uspešnice leta 2003 - 2004!

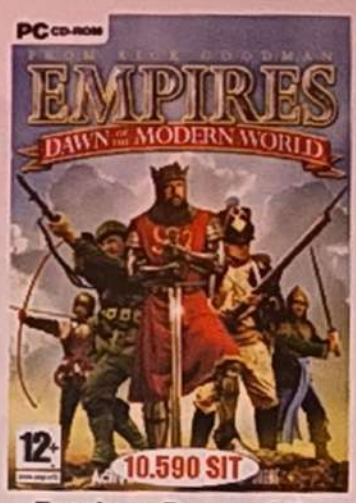



XIII

Star Wars: Knights of the Old Republic

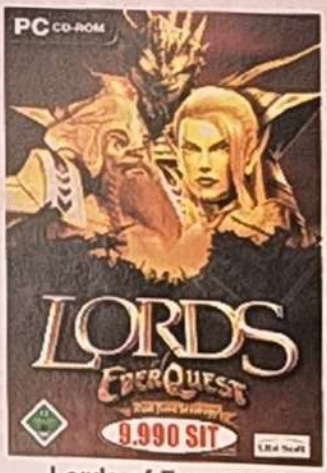



Commandos 3




Empires: Dawn of the Modern World

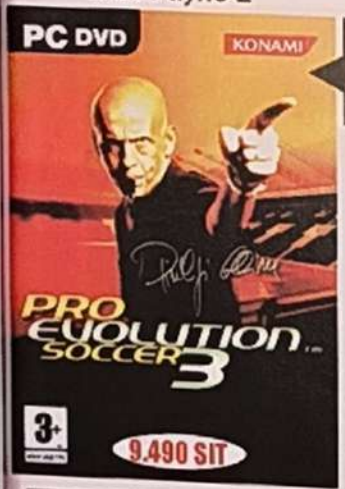
Max Payne 2




Lords of Everquest

Lock On

Hidden and Dangerous 2




## Pro Evolution Soccer 3

Najboljši nogomet na PC-ju že na zalogi!
Po ocenah in testih prekosil FIFO 2004!!!

**Na zalogi:**

## Nižje cene:
privoščite si dobro igro za manj denarja

## Popravilo CD in DVD diskov

**Ne mečite poškodovanih CD in DVD diskov proč!**

TOTAL DISC **CD REPAIR**

Mi vam jih obnovimo da bodo delovali kot novi. S pomočjo preizkušene in patentirane tehnologije odstranimo praske s spodnje strani diska in tako omogočimo laserju, da disk znova prebere brez težave.

POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM! PRI NAKUPU V TRGOVINAH ALI PREKO POŠTE DOBITE NAKUPOVALNO KARTICO ZA POPUSTE!

**PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!**
PARKIRANJE V GARAŽNI HIŠI CITY!
PRI NAKUPU NAD 4.000 SIT PREJMETE BON ZA BREZPLAČNO PARKIRANJE!

**VideoToP 13**
>> Multimedijski center

Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center,
Tel.: 02 / 234-12-52
www.videotop.si

PONEDELJEK - PETEK: 09h - 20h,
SOBOTA OD 09h - 14h!

# MAŠČEVANJE JE JED, KI JO JE NAJBOLJE SERVIRATI ONLINE!

Medtem ko nekateri dobro prenašajo življenjske brce, pa obstajajo tudi taki, ki vam jo bodo podkurili že, če jih boste le pogledali. Z **Jeleno Varda** se podajte na potovanje po peklenskem svetu maščevanja preko interneta.

Pravijo, da življenje ni pravljica. Neizpodbitno pravilnost te modrosti ste verjetno že kdaj občutili na lastni koži – morda vas je ogoljufalo prebrisano podjetje, ki vam je obljubilo dostavo sanjskega notesnika, namesto tega pa ste postali lastnik zajetne opeke, s katero bi se lahko pred prijatelji postavljali leta 1995. Ali pa vas je morda vaša partnerka zamenjala za mlajšo različico, s seboj pa odvlekla vašo zbirko magnetkov za hladilnik – in vse zato, ker ste prepozno uvideli prednosti vsakodnevne telesne higiene.

Če dobro premislite, ima do vas verjetno marsikdo tako spoštljiv odnos, kot do sestradanega komarja – od starega hipija, ki vas je s kombijem prehitel na avtocesti, šefa, ki se mu zdi samoumevno, da boste garali tudi med vikendi, pa do napovedovalke vremena na POP TV, ki je z brezhibnim nasmeškom na ustnicah obljubila, da bo jutri sončno. Saj vas razumemo – kdo pa ne bi ponorel od jeze? Vendar ste zbrali pogum in se odločili, da boste temu naredili nič kaj milosten konec. Postavili se boste na svoje noge in tej golazni pokazali, da niste nekakšna nova živalska vrsta, ki je nastala s križanjem človeka in predpražnika. Zaslužite si spoštovanje in s pomočjo vašega računalnika in interneta si ga boste tudi priborili. Se že počutite za tono lažji, kajne?

## Vaš sod je ostal brez dna

Najprej opravimo s podjetji, ki so iz svojega besednjaka priročno izgubila besedo bonton. Če so vas naplahtali, pritožbeno pismo direktorju pa ni doseglo svojega namena, je napočil čas, da vzamete pravico v svoje roke. Uporabniki britanskega ponudnika interneta NTL so storili prav to, ko so ustvarili NTHellWorld, spletno stran za pritožbe (**www.nthellworld.com**). Stran je čez noč postala tako popularna, da jo je leta 2002 NTL zakupil, da bi lahko sledil pritožbam svojih strank.

Postaviti podobno stran je pravzaprav mala malica – vse, kar potrebujete, je prostor na internetu in nekaj časa za postavitev strani. Za brezplačen prostor pokukajte na GeoCities (**geocities.yahoo.com**) ali Tripod (**www.tripod.lycos.com**) – oba ponujata koristna online orodja, ki vam bodo olajšajo delo. Če lahko zagotovite, da so informacije na strani resnične, se nimate ničesar bati – če pa vi ali

**Stran NTHellWorld je bila tako uspešna, da jo je NTL kar odkupil. Kar je veliko bolj smiselno, kot da bi poskušali onemogočiti njeno delovanje.**

## RESNI PRIMERI

Mračni izbor resničnih življenjskih zgodb o navideznem maščevanju...

### TALIBANSKA PREVARA

*PCF* razkriva: **"S"**

"S svojim dekletom sem bil zaročen več kot tri leta. Pa se najde neki tip, ki razdre najino zvezo, ona pa se odloči, da me bo zapustila. OK, do tukaj zveni kot običajna zgodba o prekinitvi zveze, a zahvaljujoč internetu sem zadnje poglavje lahko napisal jaz. Dejstvo, da se je preselila k njemu, mi je zadevo precej olajšalo, saj sem poznal njegovo ime in naslov. Toliko časa sem brskal po njegovih smeteh, da sem našel njegovo številko EMŠO. Z njo sem si pridobil kreditno kartico, ki sem jo nameraval uporabiti za naročanje najrazličnejših luksuznih stvari, zaradi dogodkov 11.septembra pa sem se domislil nečesa še boljšega. Na eBayu sem cel teden naročal očala za nočno opazovanje, dele za puške, priročnike za sestavljanje bomb in kakršne koli predmete, ki so bili povezani z orožjem in vojsko (okrog 5000 USD). Nato sem prodajalcem plačal s kreditno kartico preko interneta in za dostavo navedel naslov neke mošeje v Afganistanu. Tip še danes dobiva nenapovedane obiske FBI in drugih agencij, ki ga sprašujejo o incidentu."

### GOLI NA INTERNETU

*PCF* razkriva: **T. Novak**

"Hodil sem z neko psihopatsko punco, ki ni in ni hotela sprejeti dejstva, da sem jo zapustil. Zalezovala me je 24 ur na dan in 7 dni v tednu. Enkrat mi je celo poslala fotografijo, na kateri je bila čisto gola, in pripisala: 'Ali si ne želiš tega?' Čez nekaj časa mi je uspelo, da sem se je znebil, sliko pa sem vseeno obdržal. Leta kasneje sem naredil spletno stran in na internetu objavil njeno fotografijo. Saj ni šlo za ne vem kaj, bil sem edini, ki je vedel za spletno stran in nikomur nisem povedal zanjo, vseeno pa sem čutil zadoščenje zaradi mojega malega maščevanja. Drugi bivši punci sem jo zagodel tako, da sem v *Photoshopu* nalepil njeno glavo na telo neke druge gole ženske in sliko objavil v novičarski skupini. Ker v resnici tisto ni bilo njeno telo, nisem kršil nobenih zakonov, vem pa, da si je veliko moških njeno sliko preneslo in shranilo. Še danes jo imajo v svoji zbirki, misleč, da gre za pravo stvar."

**Domenca (www.domenca.net) ponuja možnost plačila za domeno v tolarjih.**

**Na www.urdumped.co.uk si lahko slike nesrečnih žrtev maščevanja ogleda ves svet.**

kateri koli uporabnik vaše strani javno obrekuje dotično podjetje, se vam lahko kaj hitro zgodi, da boste postali tarča tožb, ki vas bodo pošteno udarile po žepu.

Če želite svoji strani dodeliti več verodostojnosti, boste morda želeli razmisliti o nakupu imena domene, ki se nanaša na podjetje – na primer **XYZPodjetjeSmrdi.com**. Domene lahko registrirate pri mnogih ponudnikih: **www.domenca.com, www.svetdomen.com, www.takedomain.net** in drugih. Če se odločite za ta korak, bodite pozorni, da za domeno ne boste izbrali imena, na podlagi katerega bi ljudje napačno sklepali, da gre za uradno stran podjetja. Z našim predlogom **XYZPodjetjeSmrdi.com** boste najverjetneje pluli v varnih vodah; če pa boste samo prekopirali spletni naslov podjetja in spremenili pripono domene iz .com v .org ali .biz, se boste zelo verjetno po hitrem postopku znašli na zatožnih klopeh.

## Roka roko umije

Kadar se ljudje počutijo osebno prizadeti, se prične krivulja ustvarjalnost strmo vzpenjati. Z uporabniki popularne weblog skupnosti **FARK.com** smo pokramljali o maščevalskih pohodih iz njihovega resničnega življenja; njihove zgodbe si oglejte v okvirčkih. Uporabljene taktike segajo od neškodljivih in nadležnih, pa vse do takih, zaradi katerih so bile njihove žrtve izpostavljene javnemu posmehu, ostale brez službe ali postale odvisne od antidepresivov. Mnoge izmed opisanih metod s pravnega stališča naravnost zaudarjajo, kar pa besnih maščevalcev seveda ni odvrnilo od njihove namere. Ste res prepričani, da bivši partner na internetu ne bi objavil vaših fotografij, s katerimi bi izpuhtel vsak dvom, da sta se kdaj poznala v bibličnem pomenu besede, ali vam z vašo kreditno kartico nakopal na tisoče tolarjev dolgov? Premislite še enkrat. Take in podobne reči se dogajajo vsak dan in nikjer ne piše, da bi ravno vi morali biti častna izjema. Seveda se lahko v vlogo Velikega maščevalca postavite tudi sami. V opozorilo si oglejte **www.urdumped.co.uk** in se enkrat za vselej prepričajte, da skladišče fotografij, na katerih ste oblečeni le v sončna

## SODBA Z BACK ORIFICE

PCF razkriva: **David**

"Pred tremi leti smo v študentskem domu dobili internet. Cele dneve nismo počeli drugega, kot da smo nabijali *Half-Life*. Nekega dne sem odkril *Back Orifice*. No, moj prijatelj Marko se je kar naprej pritoževal zaradi svojega sostanovalca. Peter je bil take vrste človek, da te sploh ni spustil v sobo, če je imel hudo slab dan. Odločila sva se, da se mu bova maščevala. *Back Orifice* sem vstavil v pornografski ohranjevalnik zaslona in mu ga poslal po e-pošti. Kot sva pričakovala, je datoteko zagnal in najina igra se je lahko pričela. Z *Back Orifice* sva lahko nadzirala prav vse, kar je počel. Če je klepetal po ICQ, sva namesto njega vpisovala besedilo. Vsakokrat, ko je bila pri njem na obisku kaka punca, sva na njegovem zaslonu prikazovala same homoerotične slike. In kako sva vedela, kdaj je punca na obisku? Hja, imela sva popoln nadzor nad njegovo spletno kamero. Iste noči sva ga opazovala, kako je zaklenil vrata svoje sobe. In nato sva ga opazovala pri 'ročnih delih'. Dva dni kasneje je posnetek že krožil po intranetu."

## TOLSTA POTEZA

PCF razkriva: **Sanja**

"Ena izmed mojih prijateljic je pred nekaj meseci začela kazati znake resnega ljubosumja. To je bila punca, ki je bila pred druženjem z mano precej osamljena in plašna. Ni imela prav nobene samozavesti, kar se je opazilo na vsakem koraku. Po tem, ko sva se začeli družiti, je dobila nekaj prijateljic in se tudi začela videvati z nekim fantom, nakar me je začela opravljati in pri tem postala tako samozavestna, da je mislila, da lahko z mano počne, kar se ji zljubi. Po devetih mesecih tega sranja sem na internetu objavila osebni oglas na **largeandlovely.com**, v katerem sem opisala njenega idealnega moškega s: 'čim debelejši, tem bolje'. Prav tako sem opisala tudi njo. Odveč je pripomniti, da si niti v sanjah nisem predstavljala, kako zbombardirana bo s pošto zelo debelih moških, ki so jo želeli spoznati. Po pripovedovanju mojih prijateljic je bila zgrožena in ponižana. Ker je bila tako prizadeta, da je bila na internetu predstavljena kot debeluhinja, je pristala na antidepresivih."

# UKROTITE OTROKA V SEBI

**Sandi Kofol**, diplomirani univerzitetni psiholog, zaposlen pri podjetju OK Consulting, nam je v zvezi z maščevanjem ponudil nekaj koristnih nasvetov:

**1** Ukvarjajte se s svojimi čustvi. Zmerom poskušajte ugotoviti, katero čustvo doživljate v določeni situaciji.

**2** Ugotovite, kaj vam določena situacija, ki vas je pripeljala do želje po maščevanju, pravzaprav pomeni. Vprašajte se tudi, ali je bilo obnašanje te osebe res takšno, da si je zaradi tega zaslužila maščevanje. Odgovorite si na vprašanje, ali bi v enaki situaciji vi sami reagirali podobno kot oseba, ki se ji želite maščevati. Če je vaš odgovor pritrdilen, razmislite, zakaj bi se maščevali nekomu, ki reagira na podoben način kot vi.

**3** Razmislite, zakaj vam je to, kar vam je nekdo naredil, tako zelo pomembno. Katero vašo vrednoto je ta oseba neposredno "ranila" s svojim obnašanjem? Ali je na primer kletvica te osebe res tako huda, da se morate maščevati ali pa je morda kletvica zgolj zadela v vašo šibko točko in ste zato tako zelo občutljivi? V tem primeru se skušajte bolj ukvarjati s svojimi šibkimi točkami, kot s tem, kako nekoga prizadeti. Tudi če tega sovraga uničite in utišate za vedno, se bo vedno našel kak drugi sovragov kolega, ki bo nameril puščico točno tja, kjer najbolj boli...in vaše življenje lahko postane neprestana borba z raznimi sovragi. Posvetite ta čas raje sebi!

**4** Če ste v prejšnjih dveh točkah ugotovili, da obnašanje te osebe le ni tako zelo žaljivo ali pa vam niti ni tako pomembno, maščevanja sploh ne potrebujete.

V nasprotnem primeru, pa vam predlagam premislek o tem, kaj boste pravzaprav naredili. Pomembno se je zavedati, da so vse oblike maščevanja zakonsko sankcionirane, zato vam jih vse po vrsti odsvetujem. Rekli boste: "Kaj naj naredim, če me je želja po maščevanju obsedla?" Najprej se morate zavedati, da vas nič ni obsedlo in da se vam to le dozdeva. Ljudje smo namreč tisti, ki se odločamo, kaj bomo doživljali in kako se bomo obnašali. To, da človeka čustvo obsede, ni nič drugega kot zelo slab izgovor.

In še nekaj: predlagam vam, da človeka, ki vas je zelo "prizadel", izločite iz vašega sveta. Za vas naj ne obstaja več. Z njegovim obnašanjem je namreč v vašem sistemu vrednot padel pod mejo človečnosti – postal je navaden črv, s katerim se vam ne izplača več ukvarjati. In lepo vas prosim: ne pomečkajte črva, pustite ga živeti.

očala in verižico, in užaljeni bivši partner nista ravno obetavna kombinacija.

Če vas je ideja maščevanja že povsem zaslepila, ste si tudi že zagotovo izbrali ustrezno metodo povračilne akcije. Ne glede na to, ali boste svojo žrtev zasuli z megatono sparna ali pa ste ji pripravili še hujše presenečenje, boste ravnali modro, če se boste najprej pozanimali o svojem pravnem položaju. Čeprav bi bilo razsodno in priporočljivo poiskati profesionalni pravni nasvet, bo veliko ceneje, če boste o vaši težavi povprašali svoje sotrpine na internetu. Navsezadnje vsi vemo, da je internet neprecenljiv vir zanesljivih informacij, khm, khm... V novičarski skupini **alt.revenge** in še bolj ozko usmerjenih **alt.revenge.loveaffairs** in **alt.revenge.roommates** si lahko ogledate najpogosteje uporabljane taktike drugih maščevalcev, prav tako pa lahko objavite svoje lastne domislice in jih ponudite v presojo drugim uporabnikom. Skratka: vrzite kost in si jo oglejte, ko bo dodobra oglodana.

**Preko SmellyPoop.com so lahko uporabniki interneta poslali svojim sovražnikom škatle fekalij, ker pa je bilo tako početje označeno kot nezakonito, je bilo naročanje začasno ustavljeno. Eeeeehh... Sprašujemo se, kateri zakon je tako zasmradil zadevo?**

## PORNO NAPAD

PCF razkriva: **Dana**

"Moj fant je IT manager na fakulteti. Nekega večera, ko se je ukvarjal z vzdrževanjem sistema in je poganjal program za nadzor prometa v omrežju (v prizadevanju, da bi poskusil rešiti težave z nečim, kar ni povezano z zgodbo) je opazil, da poskuša nekdo vdreti v strežnik fakultete. Zato je zagnal *nmap* (UNIX-ovo orodje za pregledovanje vrat) na vsiljivčevem računalniku in videl, da so nekatera vrata na široko odprta. Izrabil je varnostno luknjo Windows 98 in preiskal trdi disk neprevidnega hekerja, na katerem je odkril veliko število 'skritih' map, med katerimi so mnoge vsebovale kar zajetno zbirko pornografije. Fant jih je prenaknil tako, da so se zagnale skupaj s sistemom. Ko je ta uporabnik naslednjič zagnal računalnik, ga je čakalo veliko presenečenje. Skupaj s popiavo pornografskega materiala je vključil tudi sporočilo: 'Ne poskušaj več vdirati v moj strežnik, ker bo drugače...!' Ker ni bil prepričan, kdaj bo naslednjič zagnal računalnik in se je hotel prepričati, da bo njegovo sporočilo videno in razumljeno, je nato pingal IP, dokler se sistem ni sesul."

## ČISTKA V TRGOVINI

PCF razkriva: **GmXx**

"Pred šestimi meseci sem bil zaposlen v lokalni veleblagovnici. Tam je delal tudi določen uslužbenec, s katerim se, milo rečeno, nisva najbolje razumela. Bil je nesramen in trdno prepričan, da ima več moči od mene, zato ker je starejši in ker je na tem delovnem mestu dalj časa. Najin spor sem poskušal zgladiti na bolj klasičen način, khmm, s pestmi, vendar se je temu spretno izognil z nekim bebavim izgovorom. Njegova mlajša sestra je hodila na isto fakulteto kot jaz, zato sem se z njo sporiateljil in pričela sva klepetati preko MSN. Sčasoma sem jo prepričal, da mi je zaupala svoj IP naslov. Kasneje sem ji poslal neko datoteko, za katero sem zatrdil, da je povsem nedolžna, v resnici pa je bil trojanski konj. Računalnik je bil v bistvu last njenega brata, ki ga nisem prenašal. Vedel sem tudi, da nima nobenega protivirusnega programa. Ko je bil trojanec nameščen, se je pričelo obdobje moje kraijevine. Konstantno sem mu odpiral pladenj CD-ROM-a, obračal sliko na zaslonu, skratka – preizkusil sem prav vsako možnost, ki jo je trojanski konj ponujal. Ko sem se tega končno naveličal, sem mu preprosto izbrisal datoteko boot.ini in se zadovoljno smejal ob misli, da se je njegov velecenjeni računalnik sesul. Nazadnje sem slišal, da je moral na novo naložiti sistem in formatirati, medtem, ko sem jaz izpadel nedolžna ovčica, saj ni imel več nobenih dokazov, ki bi me lahko povezali z njegovimi 'težavami'."

## >> Ustvarjalnost je premo sorazmerna s stopnjo osebne prizadetosti

### Druga pot

Mogoče si boste naredili medvedjo uslugo, če se maščevanju povsem odpoveste in se raje naučite brzdati maščevalne vzgibe in izbruhe jeze, posledično pa se tudi izognete nepotrebnim tožbam. Da bi lahko resnično razumeli maščevanje kot človeško potrebo, pa je treba poznati tudi njegove vzroke. Sandi Kofol, univ. dipl. psih., nam je razložil, od kod potreba po maščevanju sploh izvira: "Maščevanje je oblika človeškega obnašanja, ki ima energetsko osnovo v čustveni reakciji, imenovani sovraštvo. Sovraštvo je čustvo, ki ga ljudje doživljamo takrat, ko nekoga opredelimo kot zlega, ga postavimo ob bok samemu vragu (so-vrag). Je eno izmed redkih čustev, ki so – razen v redkih izjemah – patološka. Oblik maščevanja je veliko: sem sodijo obrekovanje, širjenje laži o nekom z namenom, da mu uničimo ali zmanjšamo ugled; uničevanje nečesa, kar je tej osebi blizu, npr.lastnina, družina, hišni ljubljenčki ipd; ter dejanja, ki imajo za posledico, da ta oseba konča v bolnišnici, umobolnici ali mrtvašnici." In kako lahko neznosno željo po maščevanju zatremo? Sandi Kofol odgovarja: "Moram vas razočarati. Maščevanje sicer lahko zatremo na nivoju obnašanja, ni pa enostavno zatreti čustva sovraštva. Čustva namreč doživljamo takrat, ko nam je določena stvar pomembna, sovraštvo pa je zgolj reakcija na določeno situacijo, ki je ogrozila neko našo vrednoto. Od sovraštva pa na žalost ni daleč do maščevanja. Zatiranje čustev na splošno bi vam odsvetoval, saj lahko to zelo škodljivo vpliva na vaše zdravje." Več informacij o načinih, na katere lahko premagate željo po maščevanju, preberite v okvirčku z nasveti.

Če se boste odločili ubrati pot razuma in namesto maščevanja izbrali tiho meditacijo (ali hudo popivanje) boste dosegli boljše rezultate: ne le da boste Superman etičnosti, temveč se boste tudi izognili morebitnim tožbam zaradi nadlegovanja, prevare, klevet in obrekovanja. Zapomnite si: najboljše maščevanje lahko dosežete, ne da bi mignili s prstom – tako, da živite dobro in srečno.

### Na drugi strani brce

In kaj storiti v primeru, ko se znajdete na nasprotnem bregu maščevalnega napada? Čeprav lahko osebo, ki vas je izbrala za tarčo svojih napadov, v večini primerov tožite, je škoda že storjena. Tudi če vam uspe doseči, da vaš bivši partner s svoje strani umakne vaše "nespodobne" fotografije, vam to ne bo ravno v veliko zadoščenje, potem ko so si jih ogledali že vsa vaša družina, sosedi, sošolci in sodelavci. Najboljša rešitev je, da ste zelo, zelo prijazni do vseh, ki jih poznate; tako ne bo nihče imel pametnega razloga, da bi se vam maščeval. Lažje reči kot storiti: biti svetnik je naporno in dolgočasno delo in vsakomur se kdaj zgodi, da je krajši za svetniški sij nad svojo glavo... Zato že danes storite prve korake, da se boste obvarovali pred stvarmi, ki vas lahko kot strela z jasnega doletijo jutri.

Poskusite si na primer vbiti v glavo, da je vaš

digitalni fotoaparat namenjen za ovekovečenje prijetnih reči, kot so mucki in sončni zahodi. Naj pri tem tudi ostane. In prosimo vas: izklopite spletno kamero, ko boste goli korakali pod tuš. Če boste na internetu naleteli na informacije, ki bi vam lahko škodile, pišite gostitelju spletne strani in ga naprosite, da stran odstrani. *SamSpade* (**www.samspade.org**) ponuja številna koristna orodja, s katerimi lahko hudodelca izsledite. Orodje *Whois* vam omogoča, da ugotovite, na katero ime je domena registrirana, spretno poimenovano orodje *Do Stuff* pa vam omogoča, da se dokopljete do IP naslovov in ugotovite, od katerega ponudnika interneta izvirajo – to je zlasti koristno, če ste tarča zlorabe z e-pošto. Če se vam zdi potrebno, lahko informacije, ki ste jih pridobili s pomočjo *SamSpade*, posredujete policiji ali vašemu odvetniku.

Če ste skrajno paranoični ali pa z gotovostjo veste, da boste postali žrtev maščevalnega napada, lahko cele dneve preživite za računalnikom in vpisujete svoje ime v Google, da bi se prepričali, da vaši osebni podatki in skrivnosti niso objavljeni na internetu. Naj vas potolažimo: za to ni niti najmanjše potrebe. Ko se boste znašli na drugi strani maščevalne brce, boste to tudi vedeli... ljudje na cesti bodo za vami kazali s prstom in se smejali kot Stripy.

**PCF**

# NA SMRT MAŠČEVALNI

Obstaja veliko načinov online maščevanja, vprašanje pa je, kateri izmed njih vas lahko spravijo v resno godljo? **Struan Robertson**, urednik OUT-LAW.COM, ocenjuje tveganja.

**1** 1. Če ste bili nezadovoljni z uslugami kakega podjetja, registrirajte domeno, kot je **XYZPodjetjeSmrdi.com**, in tam razložite vaš problem. Povabite tudi druge uporabnike, da prispevajo svoje grozljive zgodbice.

**Struan pravi:** "Zadevo lahko brez skrbi uspešno izpeljete – tudi drugim nezadovoljnim potrošnikom je uspelo. Toda pri XYZ verjetno ne bodo preveč zadovoljni in bodo trdili, da gre za obrekovanje. Zato se prepričajte, da vaša stran ne bo v ničemer podobna strani XYZ, razločno napišite, da ne gre za uradno stran, in se prepričajte, da tako vi, kot tudi drugi uporabniki navajate dejstva."

TVEGANJE

**2** Nastavite domačo stran na delovnem računalniku vaše žrtve na pornografsko stran, po možnosti tako, ki se sama ponastavi vsakič, ko jo poskuša spremeniti. Bonus točke za tiste, ki z enim obiskom odprejo več kot 10 dodatnih oken.

**Struan pravi:** "Verjetno boste deležni nekaj disciplinskih ukrepov, obstaja pa tudi možnost, da boste zaradi neprimernega vedenja odpuščeni. Zato ocenite razmerje škode in koristi."

TVEGANJE

**3** Na **www.pinstruck.com** ponujajo tudi navidezna voodoo prekletstva, ki jih lahko praktičirate na svoji žrtvi: ta bo prejela anonimno e-poštno sporočilo, ki bo vsebovalo sliko voodoo lutke, polne bucik, vključno z vašim besedilom.

**Struan pravi:** "Pinstruckova prekletstva so samo zmerno grozljiva, toda če prejemnik ne opazi opozorila in utrpi psihološko škodo, vas lahko toži. Če je to del obsežnejše nadlegovalske kampanje, vas lahko disciplinira vaš delodajalec. Preverite, kaj imajo o pošiljanju voodoo prekletstev za povedati pravila vašega podjetja."

TVEGANJE

**4** Naredite posnetek namizja vaše žrtve in ga postavite za ozadje. Nato skrijte opravilno vrstico in vse ikone iz namizja, zleknite se v naslonjač in se divje krohotajte, ko bo vaša žrtev brezplodno poskušala ponovno zagnati računalnik.

**Struan pravi:** "Če bo to oviralo vašo žrtev pri opravljanju njenega dela, vas lahko doletijo razni ukrepi. Zamislite si kaos, ki bi nastal, ker bi zaradi vaše šale podjetje izgubilo dragoceni čas, ki bi ga vaša žrtev porabila za 'popravljanje' računalnika."

TVEGANJE

**5** Vpišite svojo žrtev na nekaj sto e-poštnih seznamov. Če boste imeli srečo, jih boste spravili v podatkovne baze nekaterih pošiljateljev neželene reklamne pošte, zaradi česar se bo njigov poštni predal kmalu šibil pod plazom neželene pošte.

**Struan pravi:** "Pri tem gre za neke vrste prevaro ter kršitev zakona o varstvu podatkov in pogojev, navedenih v e-poštnih seznamih. Če se boste tako maščevali na delovnem mestu, vam težave z delodajalcem ne uidejo. Zaradi zlorabe dostopa do interneta in pravil v zvezi z e-pošto se lahko znajdete na cesti."

TVEGANJE

**6** Običajna potegavščina je, da pokličete lokalnega dostavljalca pizz in naročite celo pojedino. Ta naj bo seveda dostavljena na naslov vaše žrtve, ki bo morala dostavljeno blago plačati ali pa prepričati dostavljalca, da gre za pomoto. Enako šalo bi lahko poizkusili izvesti online, ker pa boste morali tam navesti tudi številko kreditne kartice, bo tako maščevanje manj uspešno. Kakor koli že, še vedno jim lahko naročite nekaj, kar je obloženo s kilo smrdljivih sardin.

**Struan pravi:** "Lažno predstavljanje je sicer nezakonito, vendar pa večina žrtev ne bo preveč nesrečna, če boste naročili dostavo pri podjetju, ki slovi po slastnih pizzah."

TVEGANJE

**7** Dodajte ime svoje žrtve na spletno stran ženitne posredovalnice. Uporabite lahko tradicionalne posredovalniške strani ali pa še dolijete olja na ogenj in jih prijavite na **AdultFriendFinder.com**, stran, ki slovi kot največje svetovno stičišče za seksualne osebne oglase. V profil vaše žrtve vključite nekaj umazanih fraz, da zagotovite, da bodo z njimi navezali stike samo največji perverzneži in čudaki.

**Struan pravi:** "Na delovnem mestu lahko upravičeno pričakujete, da vas bodo odpustili. Izven delovnega mesta gre za prevaro, kršitev zakona o varstvu podatkov in verjetno za obrekovanje."

TVEGANJE

**8** Uporabite vaš program za obdelavo slik in prilepite glavo vaše žrtve na fotografijo golega telesa in jo nato objavite na internetu. Če bi jim res radi pošteno zagodli, dodajte še njihovo domačo telefonsko številko in napis, kot je na primer "pokliči me ZDAJ za seksi klepet".

**Struan pravi:** "Če po voodoo prekletstvu in ostalih malih maščevanjih še vedno niste bili odpuščeni, to pričakujte sedaj, prizadeti pa vas lahko tudi tožijo zaradi obrekovanja."

TVEGANJE

**9** Če poznate geslo, ki ga uporablja vaša žrtev za svojo spletno stran (verjetno ime hišnega ljubljenčka, nogometnega kluba ali kakšna kletvica), zakaj ji ne naložite nove domače strani? Kombinirajte to taktiko s prejšnjo (montaža slike) in počakajte, da si žrtev v novi luči ogledajo prijatelji.

**Struan pravi:** "Z nepooblaščenim modificiranjem računalniškega materiala tvegate denarno kazen in celo zapor."

TVEGANJE

OUT-LAW.COM je sestavni del Masons (**www.masons.com**), mednarodne pravne službe, ki se ukvarja tudi z novimi mediji, informacijsko tehnologijo in internetom. *PCF* ne podpira uporabe interneta v maščevalne namene. Prav tako ne moremo sprejeti odgovornosti za morebitne kazni super bracel, ki bi se odločil posluževati takega početja.

# VRLI FORUMAŠI

**Maščevanje je sladko, včasih bolj kot čokoladna tortica. Odpravite se na http://www.pcformatslo.net/forum/viewtopic.php?t=2594 in si oglejte, kaj o maščevanju preko interneta menijo bralci naše revije...**

**DeusNavarre:** "Določena spletna stran, ki jo je vodil določen osebek, o katerem ne bi, tudi ne bom o razlogih, je navedenega osebka stala ogromno denarja, ker smo s kolegi (6 nas je bilo, vsi 1-2mbit ADSL) lepo pognali zmodificirani "arhiver" spletnih strani (Wget) preko proxyjev, ki je dober teden odžiralo dnevno 2 giga bandwidtha per user, tip pa je imel za cel mesec maksimalno 5 giga. Vse, kar je nad tem, je moral mastno, mastno, mastno plačati. Glupa finta, a hudo ucinkovita."

**OMAGOD:** "Poslal vse mogoče viruse, zamenjal geslo, ukradel geslo, khm ... vedel sem od nekoga kreditno kartico... na žalost je imel na računu samo 12k, tako da nisem ravno veliko naročil iz Kanade"

**progre2:** "hmm..Jaz najraje uporabljam trojane. So preprosti lahko pa jih bindam s kerimkoli formatom, tudi jpg. To je zelo uporabno za maščevanje. Potem imaš popolno kontrolo nad računalnikom tvojega sovražnika (ali prijatelja), če pa si pameten, mu ne ugašaš računalnika ali kaj takega kar bi mu dalo sumit da je vajrs gor. Samo brišeš mu seminarske, downloadaš fajle, blokiraš internet, mu z keyloggerjem in codegetterjem gledaš kaj piše in kaj ima zakodiranega, gledaš po mailih itd. Imaš popoln nadzor"

**Salâhu d-din:** "I willed the bad people away."

# >>odgovori

## Pisma / Elektronska pošta

pisma@pcformatslo.net

Re: Glasba preko spleta

### Kupovati ali ne?

**Ob pričetku pojavljanja spletnih storitev, ki vam omogočajo kupovanje glasbe kar preko interneta v digitalnem formatu, sem se tudi sam začel zanimati zanje. Žal se je po preučitvi nekaj storitev izkazalo, da le-te ali še ne delujejo v Evropi, ali nimajo zadostnega kataloga pesmi ali pa so preprosto predrage. Če vzamemo povprečno ceno albuma, ki si ga je moč posneti s tovrstnih strežnikov, ta znaša med 12 in 15 dolarji, kar je praktično enako ceni CD-ja v trgovinah. Dodajte temu še trud za snemanje albuma na CD ter dejstvo, da boste ob posnetem CD-ju še vedno imeli občutek, da poslušate "piratsko" glasbo in jasno je, da se tovrstne storitve še ne izplačajo.**

**Sicer je res, da obstaja možnost snemanja posameznih skladb, in to po ceni tudi do 50 SIT, v kolikor si jih ne želite posneti na CD, vendar se mi zdi, da prodaja glasbe preko spleta še ni zaživela. Zaradi tega bom ostal kar pri staromodnem kupovanju CD plošč v lokalni trgovini, hvala lepa, na iTunes in podobnih pa bom preverjal 30-sekundne predogledé. In kako je s "singli"? Očitno bom ostal pri snemanju posameznih skladb z "brezplačnih" spletnih storitev. Kljub najboljšemu namenu plačevanja avtorjem za njihov trud.**

**Peter, Maribor**

*Mi smo poč prepričani, da si vsak za pošteno delo zasluži pošteno plačilo, kar velja tudi za avtorje vse tiste glasbe, ki vam je tako všeč.*

Opozorilo

### Projektorji so zakon

PISMO MESECA

**V decembru sem si po napornem delovnem letu kar nekaj tednov pred božičem privoščil darilo, ki sem se ga razveselil bolj kakor najlepših decembrskih daril iz otroštva. Postal sem namreč vesel lastnik LCD projektorja. Sicer sem se zavedal cene, ki jo bom plačal, in da bom ob pogostem gledanju moral večkrat zamenjati žarnico, ki me bo stala nekaj deset tisoč tolarjev, vendar se nisem zavedal še enega pomembnega stroška. Gre za to, da sem v prvih tednih uporabe projektorja, največ denarja porabil za pivo in čips, potem ko sem gostil prijatelje in prijateljice, da smo v družbi gledali tekme in filme. Toliko v poduk vsem bodočim lastnikom domačih kino dvoran.**

**Mark, Cerknica**

*Ah, še en zasvojenec... Bolje, da ne vidite bitk, ki se bijejo v uredništvu vsakič, ko pride na test kak projektor. Nekako postaja stalnica, da srečni preizkuševalec takoj zatem, ko dobi projektor, čudežno zboli... in se vrne v službo nekoliko zajetnejši... Zakaj le?*

Re: Ocene iger

### Zgrožen in šokiran

**Ker sem že dolgo časa redni bralec vaše zanimive in pestre revije, sem ob branju prejšnje številke naletel na nemilo presenečenje. Običajno se na vaše ocene iger stoodstotno zanesem, tokrat pa ste podelili igrama *LOTR: The Return of the King* in *Star wars Galaxies: Empire Divided* prenizko oceno. Ker sem imel obe igri priložnost preizkusiti, vam moram povedati, da se z ocenama ne strinjam. Obe si brez najmanjšega dvoma zaslužita vsaj 80%. Kar pobrskajte malo po internetu in presenečeni boste nad tem, kako visoko so igri ocenili drugi recenzenti. Včasih imam res občutek, da dajete take ocene samo zato, da bi bili nekaj posebnega.**

**Simon, Ljubljana**

*Naši igrologi so sami stari igričarski mački, zato ni nobene dileme, ali ocenjujejo igre strokovno ali ne. In, zakaj neki bi pljuvali po igri, od tega nimajo nobene koristi, tudi večjega honorarja ne... Kar se tiče tvoje misli o primerjavi z ocenami na internetu, pa je stvar taka: kolikor ljudi, toliko čudi. Ker pa naši igrologi vedno opisujejo le tiste zvrsti, nad katerimi so sami navdušeni, ti lahko zagotovimo, da so njihove ocene plod dolgoletnih igralskih izkušenj in ne trenutnih muh.*

### NAJ S FORUMA

Cvetke, ki jih sejete po naši spletni skupnosti.
**www.pcformatslo.net/forum**

#### PCF 22 - mnenja, pripombe, kritike (khm... pohvale?)

**Dobra izdaja, tko k zmerom. Še alge so pričele brati moj PC Format!**
**Avtor: Algamaster**

#### otroci s postaje zoo

**PopTV je mrknil. Vedno se to zgodi.**
**Avtor: [morpheus]**

#### Kaj trenutno poslušate?

**Naj vino ogreje ti srce, težko je a ni mi žal da sam sem ostal na božično noč**
**(((sem sproti pisal)))**
**Avtor: yodlar.y**

## >> MOJA SLIKA

Pridno klikajte na vaše fotoaparate, saj bo vaš trud nagrajen.

Če mislite, da so se med 2. svetovno vojno samo Japonci specializirali kot kamikaze, živite v strahotni zablodi. **Blaž Hudobivnik** je ovekovečil obstoj nemških izvedb samomorilskih vojakov.

**Grega Ploj** je ovekovečil svojo zvestobo našim revijam s sliko zbirke CD-jev in DVD-jev PCGamerja in PCFormata. Zavidljiva zbirka, ni kaj, pa čeprav ima večina diskov danes le še sentimentalno vrednost.

SLIKA MESECA

**Mitja Florjanc** nam je pokazal, kako s pridom izkoristiti star procesor. Ideja je fantastična in pol uredništva je že iz zaprašenih kotov potegnila prastare procesorje in se pretepamo za vrtalni stroj.

### PIŠITE!

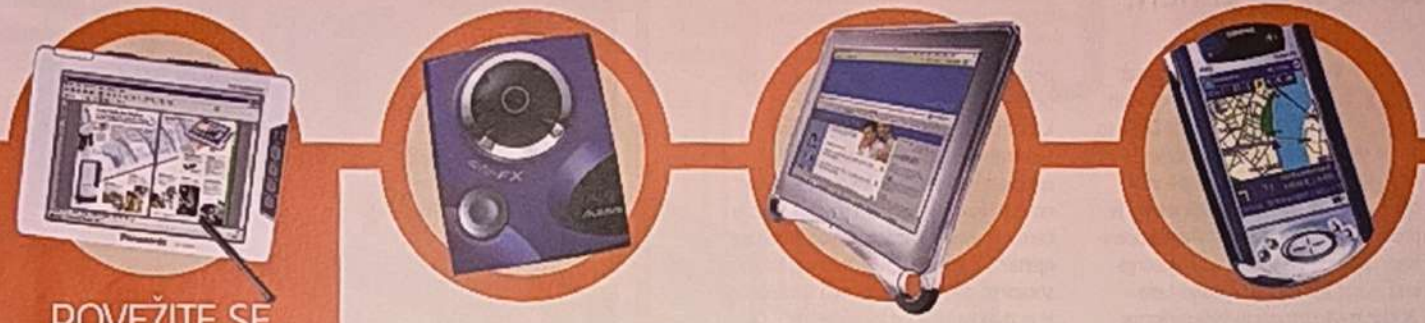
24 pločevink Sharka čaka na vaše literarne prebliske. Vsak mesec nagradimo pošiljatelja najboljšega pisma in najboljše slike. Pošljite jih na **pisma@pcformatslo.net**

Še niste online? Pišite nam na
***PCFormat***
**Trg Revolucije 2**
**2000 Maribor**

JANUAR 2004/ŠT. 23

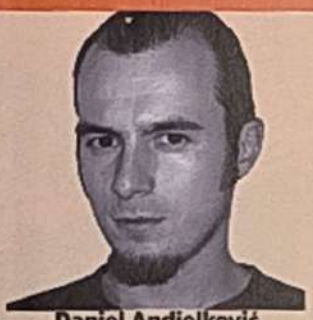
# PCFHub

## POSTAVITE PC V OSRČJE **SVOJEGA DIGITALNEGA DOMA**



POVEŽITE SE

V znamenju konvergence



**Daniel Andjelković**

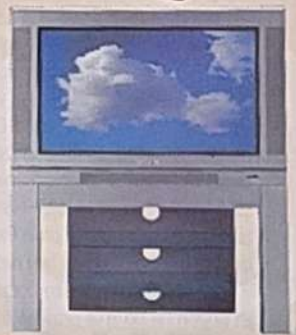
Mesec december je bil vsekakor v znamenju novih pridobitev uredništva, med drugim tudi revije za digitalno fotografijo – *Digitalna Kamera*. Seveda pa si nismo mogli privoščiti, da bi vas pustili na cedilu in pozabili *PCFHub*, temveč smo v prvi številki letošnjega leta pripravili še bolj privlačne vsebine, ki vam bodo popestrile zimske dneve. Kljub vsem obveznostim ali veseljačenju na prelomu novega leta ne smemo pozabiti, da vsak dan prinese nekaj novega na področju digitalne tehnologije, zato se tudi po 1. januarju informacijska doba nadaljuje s povečano hitrostjo.

Kot vedno vas na naslednjih nekaj straneh čaka *PCFHub* tema, filmi DVD in primerjalni test slušalk. Da pa ne bi naslednja poved zvenela kot reklama za našo novo revijo *Digitalna Kamera*, jo bomo objavili kot propagando: "Vsebine *PC Formata* so sedaj razširjene v prvi pravi reviji za digitalno fotografijo, *Digitalna Kamera*, zato zaradi popolne informiranosti s tega fascinantnega področja ne oklevajte pred nakupom!"

**daniel@videotop.si**

# NAPRAVE ZA DIGITALNI DOM

## S čim se naslajajo tisti, ki jih denarnica preveč žuli?



DVD KAMERA

### PANASONIC SV-AV100

300.000 SIT

WWW.PANASONIC.COM

Vas privlačijo res majhne stvari? Potem bo SV-AV100 kot nalašč za vas, saj ni večja od kreditne kartice. Z njo sicer ne boste mogli plačati goriva na bencinski črpalki, a bo vsekakor imela enak učinek kot platinasta kreditna kartica. Posnetke enostavno shranite na pomnilniško kartico SD, in sicer v formatu MPEG2 ali MPEG4. Če pa z amaterskim filmskim poskusom niste zadovoljni, si lahko posnetke snamete iz Panasonicovega zapisovalnika DVD in jih ogledate kjerkoli.

PREDVAJALNIK DVD

### KISS DP-1508

80.000 SIT

WWW.KISS-TECHNOLOGY.COM

Philips ponovno preseneča s širokozaslonskim televizijskim sprejemnikom z vgrajenim dekoderjem Dolby Digital in parom brezžičnih zvočnikov NXT, ki ju preprosto obesite na steno. Ta predvajata zadnji levi in desni kanal v postavitvi 5.1, dva digitalna vhoda SPDIF na zadnji strani zaslona pa omogočata priključitev zvočnika Sky+, predvajalnika DVD ali konzole. Tehnologija Pixel Plus omogoča sliko, ki bo tako ostra kot bo kritika vašega partnerja, zakaj sploh nosite takšno napravo domov.

ŠIROKOZASLONSKI TV

### PHILIPS 32PW9618

530.000 SIT

WWW.PHILIPS.COM

Philips ponovno preseneča s širokozaslonskim televizijskim sprejemnikom z vgrajenim dekoderjem Dolby Digital in parom brezžičnih zvočnikov NXT, ki ju preprosto obesite na steno. Ta predvajata zadnji levi in desni kanal v postavitvi 5.1, dva digitalna vhoda SPDIF na zadnji strani zaslona pa omogočata priključitev zvočnika Sky+, predvajalnika DVD ali konzole. Tehnologija Pixel Plus omogoča sliko, ki bo tako ostra kot bo kritika vašega partnerja, zakaj sploh nosite takšno napravo domov.

TELEFON 3G

### MOTOROLA A920

180.000 SIT

WWW.MOTOROLA.COM

Ali veste, zakaj nosi današnja mladina tako široke hlače? Da lahko vanje spravi velik telefon in da ni videti, kot bi nosili s seboj toliko dinamita, da bi lahko razstrelili sosesko. Toda kljub velikosti telefonov 3G želi Motorola ubrati novo pot s svojim A920. Na dotik občutljiv zaslon, dvojni procesor in čitalec pomnilniških kartic SD omogočajo kar nekaj zabave: predvajanje glasbe MP3, širokozaslonske javanske igrice, posodabljanje dnevnika med video pogovorom in GPS za lažje iskanje najbližje kavarne.

# Prihaja Blu-Ray

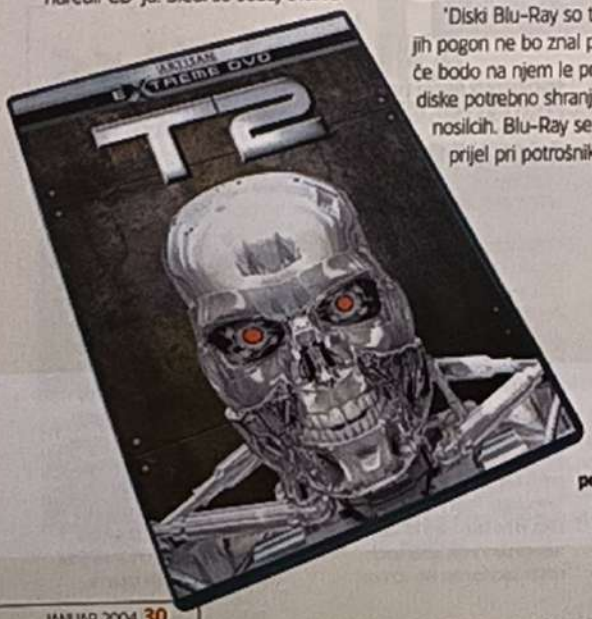
DVD, na katerem je prostora za celotno trilogijo *Lord of the Rings*. Ali gre za sveti Gral domače zabave ali za tehnologijo, ki je sama sebi namen?

DVD je najuspešnejši format potrošniške elektronike vseh časov, in predvajalniki DVD so, pa če verjamete ali ne, najhitreje prodajane potrošniške naprave vseh časov. VHS je potreboval 25 let, da je prišel v vsak ameriški dom, predvajalnikom DVD pa bo to uspelo naslednje leto – več kot dvakrat hitreje. Leta 2002 je bilo prodanih 140 milijonov DVD-ROM-ov, po najnovejših predvidevanjih pa bo do konca leta 2006 zapisovalnike DVD mogoče najti v kar 27 milijonih domov.

Da bi kar največ iztisnili iz že uspešnega standarda, ga je potrebno nadgraditi z nečim še boljšim. Konzorcij, ki ga vodi Sony, že šest let dela na novi tehnologiji in prve enote za široko potrošnjo so na Japonskem že na voljo. Stvar se imenuje Blu-Ray, predstavljate si jo pa lahko kot DVD na steroidih. Še vedno gre za 12cm srebrn disk, za zapisovanje pa ne uporablja rdečega laserja z valovno dolžino 650 nanometrov, temveč modro-vijoličnega z valovno dolžino 405 nanometrov. Ta žarek, skupaj s posebej prirejenimi lečami, naredi DVD-ju to, kar je DVD naredil CD-ju. Sledi so sedaj dvakrat bliže skupaj, posamične vdolbine pa so pol manjše. Rezultat tega je disk s kapaciteto 25Gb na eni strani, torej šestkrat višjo, kot na enostranskem enoplastnem DVD-ju. Visoke številke in nove tehnologije so nam seveda všeč, a čemu je takšna kapaciteta sploh namenjena? Na en sam DVD že sedaj lahko shranimo dve uri in pol videa v kvaliteti, ki je dvakrat višja od kvalitete VHS. Če bi distributerji želeli izdati posebno izdajo The Two Towers na enem samem DVD-ju, bi to lahko storili z uporabo dvostranskih dvoplastnih diskov. Tega niso storili, ker so stroški proizvodnje takšnih diskov precej višji, na eno stran ni mogoče ničesar natisniti, pa še potrošnike je enostavneje pritegniti s posebnimi izdajami na več diskih, ker te dajejo občutek, da gre za večji izdelek.

"BLU-RAY SI LAHKO PREDSTAVLJATE KOT DVD NA STEROIDIH..."

Martin Fleder, analitik pri nizozemskem podjetju za analize Bang! pravi, da Blu-Ray rešuje napačen problem. "Če prisluhnete potrošnikom, hitro ugotovite, da največja zamera DVD-jem ne gre kapaciteti, temveč na račun dejstva, da se diski prehitro uničijo, če se popraskajo ali umažejo." Namesto da bi odpravili ta problem, pravi Fleder, so izdelali Blu-Ray, ki je še bolj nezanesljiv. "Diski Blu-Ray so tako občutljivi, da jih pogon ne bo znal pravilno prebrati, če bodo na njem le prstni odtisi, zato je diske potrebno shranjevati v posebnih nosilcih. Blu-Ray se bo zato pozno prijel pri potrošnikih in mogoče nikoli ne bo zamenjal DVD-ja." Frank Simonis iz DVD-RW Alliance se strinja s to trditvijo. "Pričakujemo, da se bo nova tehnologija uveljavila v relativno ozki tržni niši in bo dolgo obstajala vzporedno z DVD-jem."




**V ZDA je bila izdana različica T2, zasnovana posebej za *Windows Media Player 9*.**

## Medij za zabavo

Sony to seveda ve, pa ga nič ne skrbi. To pa zato, ker sploh ni razvil tehnologije Blu-Ray, da bi zamenjala DVD. Namesto tega so začrtali pot zabavnemu mediju prihodnosti, in sicer visokodefinicijski TV. Blu-Ray in HDTV imata skupni usodi, saj ne moreta preživeti eden brez drugega. HDTV uporablja ločljivosti do 1.920 x 1.080, ki je neprimerno višja od ločljivosti PAL, ki znaša 500 x 625. Razlika med obema je ravno tako velika, kot je bil preskok s črno-bele na barvno tehniko. Cena za visoko ločljivost pa je desetkrat več pik v sekundi. Tudi če bi imela VHS in DVD kapaciteto za več kot le nekaj minut materiala v tako visoki ločljivosti, pa obstoječa tehnologija preprosto ne more dovolj hitro pretakati podatkov z diska.

Težava je v tem, da HDTV ni tehnologija, na katero bi se v tem trenutku splačalo staviti. Niti na Japonskem, kjer je preko digitalnega satelita na voljo šest HDTV kanalov, si je lahko le 700.000 domov privoščilo primerne televizijske sprejemnike, saj ti stanejo približno 1,000.000 SIT. Lahko si tudi

## KOMPAKTNI ARHIVI

Snemajte v običajni DVD kvaliteti na sistem Blu-Ray in na disk boste lahko shranili za 12 ur posnetkov. Tako boste lahko celotno prazno zbirko video kaset shranili na nekaj elegantnih diskov.

## KRISTALNO JASNO

Visokodefinicijska televizija (HDTV) ponuja neverjetno jasno in ostro sliko, a imajo te podrobnosti svojo ceno, pa še Blu-Ray boste potrebovali, če jo boste želeli posneti.

## TIK-TAK

PC ponuja procesorsko moč za dekodiranje visokoločljivostnega videa, kar vam pa sploh ne koristi, če vaš TV tega ne zna prikazati, zato še ne upokojite svojega 19-palčnega monitorja.

## TRAJNI MEDIJI

Z novimi TDK-jevimi mediji DVD, ki bi naj bili odporni na praske, bodo vaši podatki sedaj varni pred otroki, umazanijo in padcem. Isto so trdili tudi za CD-je...

## DVD-AUDIO

Čeprav je kvaliteta avdio zapisa na DVD-ju boljša, kot na CD-ju, obstajata dva standarda, namenjena samo avdio zapisu – DVD-A in SACD za večkanalne posnetke in večje kapacitete.

# SPREMLJANJE STANDARDOV

Obstaja pet različnih standardov zapisovanja. Ali se lahko nadejamo zmagovalca?

Medtem ko se vojna med zapisljivimi standardi DVD nadaljuje, se je obstoječih pet standardov razdelilo v dve frakciji in se pripravilo na dolgotrajno obleganje. DVD-RW Alliance promovira DVD+RW in DVD+R, standardi DVD-RW, DVD-R in DVD-RAM pa trenutno korakajo pod zastavo Recordable DVD Council (RDVDC).

RDVC med svoje zaveznike šteje podjetja Hitachi, Matsushita in Samsung, Terry Shimada, vodja evropske podružnice RDVDC pa priznava, da obstaja tudi notranje tekmovanje med standardoma DVD-RAM in DVDRW. "DVD-RAM je tehnično naprednejši standard, promoviramo pa tudi standard DVD-RW, saj je v združenju kar nekaj proizvajalcev, ki podpirajo ta format."

Za razliko od RDVDC ima DVD-RW Alliance samo en prepisljiv in en zapisljiv standard s skupnim imenom. Prav tako jo podpirajo proizvajalci PC-jev, kot so Dell, HP in Sony ter podjetji Ricoh in Thompson (podjetje, ki je ustvarilo TiVo). DVD+R/+RW prav tako uporablja en sam tip praznega diska in je najširše združljiv z obstoječimi pogoni DVD-ROM.

Pogoni, ki podpirajo več formatov, že nekaj časa poskušajo prekiniti vojno med formati, LG pa je celo napovedal pogon, ki bi naj podpiral vseh pet formatov, se pa, vsaj v Evropi, bitka nagiba v korist DVD-RW Alliance. A ne veselite se prezgodaj, saj ima Blu-Ray že tekmeca, in sicer AOD (Advanced Optical Disc), ki ga razvijata Toshiba in Nec. Blu-Ray je trenutno na veliko boljšem položaju, kar se pa lahko hitro spremeni, če se bo izkazalo, da so pogoni AOD cenejši.

OKIPAGE B4300

OKIPAGE B4300
črnobeli digitalni tiskalnik
18 str./min
razred 1200dpi
16-48 MB spomina
kapaciteta papirja do 850 listov
USB 2.0 in paralelni vmesnik
opcija mreža, PostScript, ...
samo 6,2 sec za prvi izpis

Junij 2003 do Avgust 2003

OKIPAGE C5000

OKIPAGE C5100n / C5300n
najcenejši tiskalnik v svojem razredu
nizka cena barvnega in črnobelega izpisa
vse barve natisne v enem prehodu
12 str./min v barvah -
20 str./min č/b
1200*600 dpi
do 400 MHz processor
32 do 320 MB spomina, opc. HD
opc. Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 930 listov
10/100 Base TX Ethernet in USB vmesnik

THE COLOUR OF BUSINESS
LIGHTS COLOUR ACTION!

Oki Network Solutions for a Global Society

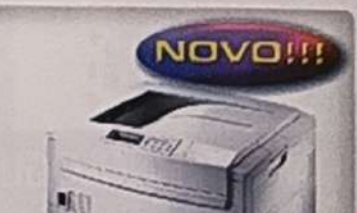
OKI

Single Pass Colour

MIKROING trade d.o.o.

UVOZNIK IN DISTRIBUTER:
MIKROING trade d.o.o.
Tržaška cesta 393, LJUBLJANA,
Tel.: 01 42 36 131, Fax: 01 25 71 133,
E-mail: mikroing@mikroing.si
www.mikroing.si

NOVO!!!



OKIPAGE C9000/C7000

Barvni digitalni tiskalnik
format do A3+
do 30 str./min v barvah -
do 37 str./min v č/b
do 1200 x1200 dpi
originalni Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 2850 listov
do 600 MHz Power PC 750 procesor
do 1024 MB spomina / hdd / duplex

Marec 2003 do April 2003

## VPRAŠLJIV NAKUP

Velike zverine industrije smo povprašali, če se v tem trenutku nakup zapisovalnika DVD sploh splača

### TERRY SHIMADA
**RECORDABLE DVD COUNCIL**

"Pogoni DVD-RAM se bodo z uveljavljanjem tehnologije Blu-Ray pocenili, upam pa, da cene ne bodo padale tako hitro, kot padajo predvajalnikom DVD!"

PRIPOROČILO! KUPITE!

### FRANK SIMONIS
**DVD+RW ALLIANCE**

"Največji proizvajalci PC-jev dajejo na trd zapisovalnike DVD+RW in zato ni potrebe, da bo vključevali še kak drug format. DVD+RW ponuja več za vložen denar, je manj kompleksen in veliko enostavnejši."

PRIPOROČILO! KUPITE!

### TARO IKUSHIMA
**TDK**

"Blu-Ray bo v 5 do 10 letih zamenjal DVD. Tehnologija holografskih diskov lahko doseže še večje kapacitete, a še nekaj časa ne bo funkcionalna in se verjetno ne bo uporabljala za snemanje videa."

PRIPOROČILO! KUPITE!

### STEVE TONGISH
**PLASMON**

"Vojna med standardi se po naših raziskavah ne bo polegla, kvečjemu obratno. Prav zato se uporabniki, ki potrebujejo profesionalne možnosti arhiviranja, obračajo k 30Gb optični tehnologiji UDO."

PRIPOROČILO! POČAKAJTE!

### MARTIN FLEDER
**BANG! MEDIA**

"Novi LG-jevi pogoni s podporo za več formatov bodo premostili združljivostne težave in vam zagotovili primerno podporo, ko se bo prah poleget."

PRIPOROČILO! KUPITE!

**Ali bo Sonyjev zapisovalnik Blu-Ray BDZ-S77 spremenil naš način gledanja filmov?**

omislite najnovejši Sonyjev zapisovalnik Blu-Ray BDZ-S77 in na medije snemate običajen TV program, saj lahko na en sam disk spravite za kar 12 ur posnetkov, a se strošek ne splača. S programskim snemalnikom TV signala lahko program shranjujete na trdi disk, ki je neprimerno cenejši in celo primernejši za arhiviranje kot ločeni mediji.

Steve Tongish, marketinški vodja pri Plasmonu, ne napoveduje večjih sprememb formata DVD v bližnji prihodnosti. "Prihodnosti formata DVD ni mogoče natančno napovedati," pravi. "Veliko vprašanj je še potrebno razčistiti v zvezi z Blu-Ray. Še nekaj časa bo preteklo, preden bodo tovrstni diski dovolj poceni in zanesljivi za potrošniški trg." Plasmon pa je vodilni proizvajalec pogonov UDO (Ultra Density Optical), ki z zapisljivimi DVD-ji tekmujejo na trgu profesionalnega arhiviranja, zato je verjetno razumljivo, da se jim čisto nič ne mudi, da bi pozdravili prihod tehnologije Blu-Ray.

Blu-Ray pa trenutno uporablja prehodno rešitev – pri vsej kapaciteti 27Gb, še vedno uporablja kodiranje MPEG2, čeprav obstajajo veliko bolj učinkoviti algoritmi za stiskanje videa, kot sta MPEG4 in DivX, s pomočjo katerih je mogoče vsebino dvournega DVD-ja shraniti na 700Mb CD-R. Zakaj se takšna kompresija ne uporablja na DVD-jih? Sony vztraja pri MPEG2 za Blu-Ray, saj ta format zmanjša potrebo po dodatni strojni opremi za dekodiranje.

Microsoft in Artisan sta v ZDA pred kratkim izdala različico filma *Terminator 2*, ki je zasnovana za predvajanje na PC-ju z uporabo predvajalnika *Windows Media Player 9*. "Ta DVD-ROM prikazuje potenciale domačega kina z učinkovitostjo kompresije in zmogljivostmi *Windows Media Playerja 9*," navdušeno razlaga Jonathan Usher, vodja Microsoftovega oddelka Windows Digital Media Division. "Zaradi kompresijske učinkovitosti *Windows Media serije 9*, lahko en sam DVD-ROM vsebuje celoten celovečerni film v ločljivosti, ki je kar nekajkrat višja od ločljivosti, ki jo omogoča DVD video."

Glede na popularnosti DVD kot format za shranjevanje filmov ne bo izginil v naslednjih desetih letih. Ker se PC počasi, a zanesljivo uveljavlja tudi v naših dnevnih sobah, se bodo možnosti združenja procesorske moči računalnika s kapacitativnimi zmogljivostmi DVD-ROM-a le večale. Moč PC-ja je v njegovi vsestranskosti, Microsoft pa ima moč, da doseže skoraj takojšnje sprejemanje novega formata za video ali avdio, takoj ko izda novo različico Media Playerja, ki ga podpira. Blu-Ray bo sčasoma verjetno izrinil DVD, a se to vsekakor ne bo zgodilo v bližnji prihodnosti.

**PCF**

## KORENINE TEHNOLOGIJE BLU-RAY

Spomnimo se še časov luknjanih kartic.

**1972** Philips in MCA predstavita prvi (analogni) optični disk.

**1978** Philips predstavi LaserDisc.

**1980** Philips in Sony se sporazumeta o standardu za Compact Disc.

**1993** Predstavljen je Video-CD.

**1994** Philips in Sony napovesta High-Density CD, dedka dvoplastnega DVD-ja.

**1995** Napovedan končni format DVD. Na začetku ni šlo za akronim.

**1996** Napovedana specifikacija za DVD različice 1.0.

**1997** Večina velikih studiev napove podporo za DVD.

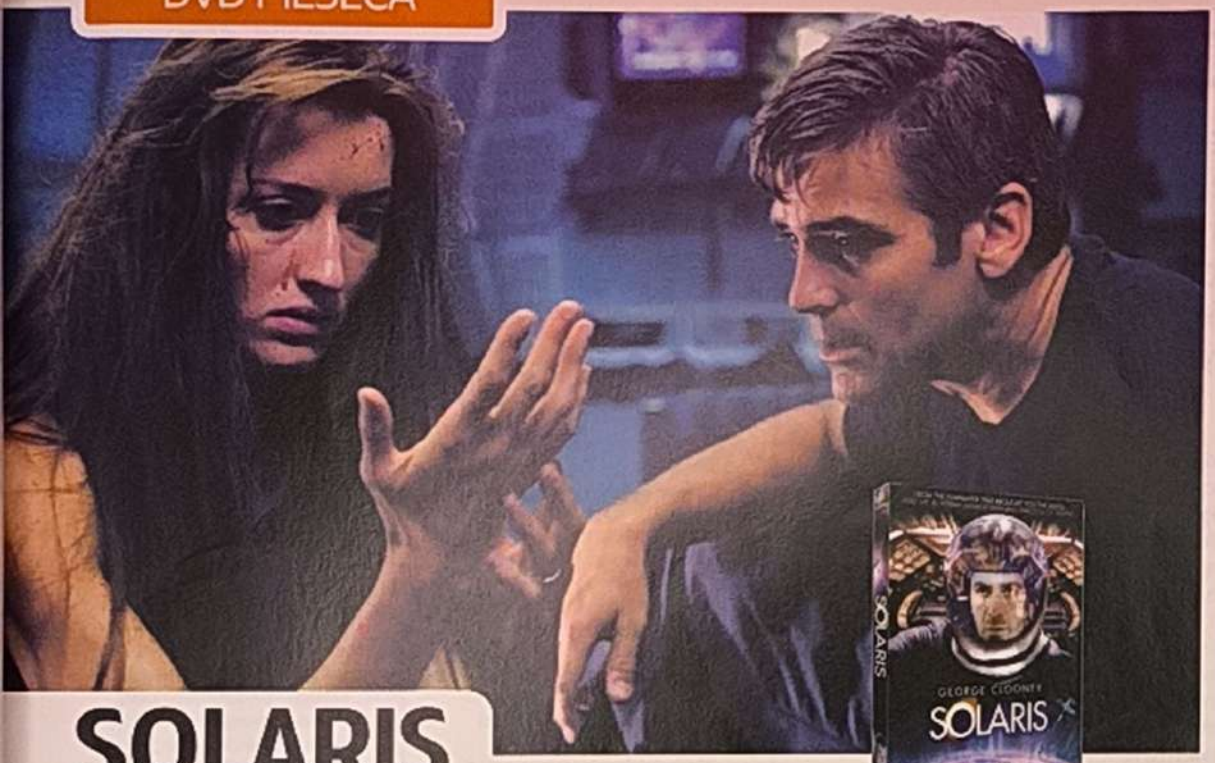
**1999** *Titanic* je prvi DVD, katerega se proda milijon kopij.

**2000** Warner izda prvo serijo diskov DVD-Audio.

**2002** Napovedan format Blu-Ray.

**2003** Na voljo so prve naprave Blu-Ray.

## DVD MESECA



# SOLARIS

**Regija 2** 20th Century Fox Home Entertainment

So znanstveno-fantastični filmi in so znanstveno-fantastični filmi z rodovnikom. *Solaris*, nenavadna zgodba o ljubezni in odrešitvi, postavljena v vesolje, vsekakor sodi med slednje: prirejena je po romanu Stanislava Lema, prvo filmsko upodobitev pa je doživela leta 1972 pod taktirko legendarnega Andreja Tarkovskega.

V nedoločeni bližnji prihodnosti spoznamo odtujenega in osamljenega psihologa Chrisa Kelvina (George Clooney), ki se po samomoru svoje žene poskuša sprijazniti z življenjsko praznino. Nekega dne ga za pomoč zaprosi prijatelj, ki je zaposlen na odročni vesoljski postaji nad oddaljenim planetom Solaris. Kelvin se odpravi v neznano, da bi pomagal razjasniti nenavadno žive halucinacije o ljubljenih osebah iz preteklosti, ki jih v članih posadke vesoljske postaje povzroča bližina skrivnostnega planeta. Kaj kmalu pa ga doleti enaka usoda...

Serija *Star Trek* nas je v prikazovanju izvenzemeljskega življenja, ki je po pravilu z nekaj dodatki vedno podobno človeku, precej razvadila: ideje o resnično nečloveškem bitju ne moremo v celoti dojeti zaradi pomanjkanja kakršnega koli referenčnega okvirja. *Solaris* tako postane maska za vsak koncept, ki je izven naše sposobnosti dojemanja. Znanstveno-fantastična zasnova filma je le ogrodje zgodbe, ki raziskuje globlje teme o samozavedanju, zavesti, svobodni volji in bolečini žalosti in obžalovanja. Kljub počasnemu tempu odlikujeta film nepozabno vzdušje in odlična igralska zasedba.

**PCFHub OCENA**
FILM ●●●●● | DISK ●●●○○

**PODROBNOSTI**
**Slika** 2.35:1 Anamorfna
**Zvok** Dolby Digital 5.1
**Dodatki** Komentar režiserja in producenta, dokumentarca HBO Special - Inside Solaris in Solaris - Behind The Planet, napovednik, scenarij

## THE LION KING SPECIAL EDITION

**Regija 2** Walt Disney Home Video

Ne le, da je bil do *Finding Nemo* *The Lion King* najuspešnejši animirani film vseh časov, naznanil je tudi preporod Disneyevih filmov, namenjenih zabavi celotne družine, saj ga odlikujeta inteligentni humor in všečna zgodba v pisanih barvah. Risanka je zgrajena okrog pravljične zgodbe o maščevanju in osvoboditvi: pustolovski Simba se vrne iz izgnanstva, da bi svojo deželo rešil pred zlobnim stricem Scarjem. Resnična moč *The Lion King* se ne skriva v sami zasnovi likov ali pretirani sentimentalnosti, ki je povezana z žanrom, temveč v njegovi tehnično dovršeni vizualni podobi in čudoviti glasbeni podlagi. Počasi nam zmanjkuje pohvalnih besed, zato bomo nehali s pisanjem in vam zabičali, da pohitite in kupite presneto reč.

**PCFHub OCENA**
FILM ●●●●● | DISK ●●●○○

**PODROBNOSTI**
**Slika** Anamorfna širokozaslonska
**Zvok** Dolby DTS
**Dodatki** Izbrisani prizori, dokumentarec o snemanju filma, navidezni safari, zvočni komentarji

## PHONE BOOTH

**Regija 2** 20th Century Fox

Lizunski publicist Stu Shepard (Collin Farrell) obtiči v telefonski govorilnici, prepuščen na milost maščevalnemu ostrostrelcu, ki je očitno prevečkrat prisluhnil rutini komika Billa Hicksa: "Je med vami kdo, ki se ukvarja s trženjem ali oglaševanjem? Ubijte se! Resno!" Da bi si rešil glavo, se mora pokesati svojih moralnih spodrsljajev, medtem ko si poskuša z besedami izboriti izhod iz nevarne situacije. Režiser Joel Schumacher je tokrat uporabil do kosti ogoljeni koncept stare šole snemanja srhljivk in ga s talentiranim Farrellom popeljal na še višji nivo. K dobremu filmu se poda tudi dober izbor dodatnih materialov na disku - tu pa *Phone Booth* pogrne na celi črti: dodana sta le komentar režiserja in dokumentarec o snemanju filma. Nezadovoljivo.

**PCFHub OCENA**
FILM ●●●●○ | DISK ●●○○○

**PODROBNOSTI**
**Slika** 16:9 Anamorfna
**Zvok** Dolby Digital 5.1
**Dodatki** Komentar režiserja, dokumentarec o snemanju filma

## NA SPOREDU

Prihaja v enote DVD v vaši bližini...

### THE FIFTH ELEMENT SPECIAL EDITION

**Regija 2**

Kar nekaj časa je trajalo, da je Bessonova vizualno razkošna znanstveno-fantastična pustolovščina dožtvela dostojno izdajo. Zgodbo verjetno že poznate: taksist Korben Dallas (Bruce Willis) mora premagati ultimativno zlo iz vesolja, ob tem pa mu pomaga nenavadno bitje po imenu Leeloo (Milla Jovovich). Divje domiselni filmski pojedini je uspelo ustvariti svet, ki se razlikuje od vsega, kar so vam servirali klasični znanstveno-fantastični izdelki. Posebno izdajo dopolnjuje množica precej klasičnih dodatkov, med katerimi pa manjkajo izbrisani prizori.
●●●○○

### FERRIS BUELLER'S DAY OFF

**Regija 2**

Osemdeseta. Verjetno eno izmed najbolj "cool" desetletij. Načičkana oblačila, bujne frizure, lahkotna glasba in najstniške komedije, med katerimi je *Ferris Bueller's Day Off* zasedla prestol. Junak filma je Ferris (Matthew Broderick), prebrisan srednješolec, ki se odloči, da bo preširical dan pouka in s svojim prijateljem in punco raje privoščil malo pohajkovanja. Pri tem spelje na limanice svoje starše, šolskega ravnatelja in polovico mesta. S svojimi šegavimi filozofskimi domislicami je pravi Huckelberry Finn osemdesetih..
●●●●○

### ONLY FOOLS AND HORSES THE COMPLETE SERIES 1

**Regija 2**

Brez dvoma najboljša in najbolj duhovita angleška komična serija vseh časov, ki v desetih letih obstoja ni izgubila niti ščepca svoje privlačnosti. Recept za dolge ure huronske zabave, ki jo ponuja, je sila preprost: Derek Trotter je netipičen Anglež, ki si deli stanovanje s svojim še bolj netipičnim bratom Rodneyem in ostarelim dedkom. Sanja o boljšem življenju, njegovi čudaški načrti za pridobivanje denarja pa se kot zaldeto vedno izjalovijo.
●●●●●

# Slušalke

Si želite iti na naslednjo LAN zabavo in še ne veste katere slušalke bi kupili? **Uroš Jaušovec** si je za vas ogledal pet slušalk, ki imajo dodatno vgrajen tudi mikrofon za lažje komuniciranje v ekipni igri z drugimi igralci.

Slušalke so vsem znan pripomoček za sprejemanje zvoka in nemotenje okolice. So zelo uporabna zadeva, predvsem so nujne na vseh LAN zabavah, kjer vam nikakor ne bi uspelo prepričati širše javnosti v to, da bi uporabljali svoj sistem zvočnikov 5.1, pa če še tako prosjačite. Če pa imate malce manjše stanovanje ali kakšne na zvok občutljive sostanovalce ali sosede, pa vam tako ali tako ne preostane drugega, kot da si kupite slušalke. Torej so slušalke pogosto edina izbira. In ta izbira je kar pisana. Slušalke se med seboj namreč kar precej razlikujejo, od navadnih stereo, do takih, ki vam lahko predvajajo prostorski zvok, ki jih žal nismo imeli na testu. Vsi testirani modeli, razen JVC-jevega, imajo vgrajen tudi mikrofon, s pomočjo katerega komuniciramo z drugimi. Pri slušalkah pa ni nič drugače kot pri drugih rečeh, saj so dražje pogosto tudi boljše in ponujajo več – večinoma proizvajajo tudi boljši zvok, imajo potenciometer za uravnavo glasnosti na kablu in še kaj.

## TRUST 610 SILVERLINE

**4.320 SIT Trust**

610 Silverline so slušalke nove generacije, ki se ne uporabljajo na klasičen način, saj nimajo naglavnega traku, temveč ta teče čez vrat. Če tega niste vajeni, znajo biti tako oblikovane slušalke spočetka neprijetne, a se jih večina hitro navadi. Kvaliteta zvoka je zadovoljiva, zato jih ne bi priporočali le tistim, ki jim oblikovanje resnično ne odgovarja. Mikrofon je nastavljiv tako po višini, kot tudi po dolžini, vključuje pa tudi reduktor šuma in zvoka okolice, tako da je klepetanje preko njega precej dobro in ne zajema zvokov, ki jih naj ne bi. Edina res moteča lastnost teh slušalk je ta, da na kablu ni potenciometra za uravnavanje jakosti ali izklop mikrofona. Pri multimedijskih slušalkah bi takšno možnost vsekakor pričakovali, saj je brskanje po nastavitvah za zvoke ob vsaki najmanjši spremembi precej nadležno opravilo.

## US BLASTER USB 360

**2.690 SIT USBlaster**

Te slušalke po kvaliteti reprodukcije zvoka spadajo v višji razred, česar po ceni vsekakor ne bi sklepali. Dodatna prednost je velikost školjke slušalke, ki pokrije celotno uho in odlično zaduši zvoke iz okolice. Posledica tako nepredušno zaprte školjke je pa ta, da si je potrebno občasno malce prezračiti ušesa. V primerjavi z ostalimi slušalkami na testu te tudi najboljše predvajajo nizke tone. Mikrofon dobro lovi zvoke in nima teženj k zajemanju zvokov okolice. Slušalke so nastavljive v vse smeri, enako velja tudi za mikrofon. Potenciometer za uravnavanje jakosti je na kablu, pogrešali pa smo gumb za izklop mikrofona. Naglavni trak je širok in podložen, slušalke pa so precej lahke, tako da tudi po daljši uporabi ne postanejo moteče.

## STEREO USB HEADSET 2.0

**12.900 SIT Logitech**

Podjetje Logitech dobro poznamo po odličnih zvočnikih, igralnih pripomočkih, miškah in tipkovnicah, v njihovem asortimentu pa lahko najdemo tudi slušalke. Model, ki smo ga testirali, se odlično odreže, kar zadeva reprodukcijo zvoka, a školjka slušalk ne pokrije celega ušesa. Vgrajen mikrofon dobro sprejema zvok in se ne odziva na neželene šume iz okolice. Za razliko od klasičnih slušalk, se te priklopijo na vrata USB, kar je sicer priročno, pa še namestitev je skrajnje enostavna, problem je le v tem, da naprave na vodilu USB odžirajo določen del sistemskih virov. S kvalitativnega vidika slušalkam ne moremo ničesar očitati, so pa občutki bolj mešani, kar zadeva samo nošenje. Slušalke, kljub možnosti nastavitev v vse smeri, očitno niso primerne za vsako glavo, saj je polovici uredništva mikrofon lezel v usta, če so bile slušalke pravilno obrnjene in je bilo mogoče to zajtrkovalno nezgodo rešiti samo tako, da smo slušalke obrnili, obrnjene slušalke pa pomenijo tudi obrnjena stereo kanala.

## JVC HA-B25-SL

**6.990 SIT JVC**

Tudi podjetje JVC se že dalj časa ukvarja z izdelavo zvočnih pripomočkov, tokrat pa smo testirali slušalke, katerih obroč stoji na vratu, in ne čez glavo. Dobra oblikovna značilnost teh slušalk je, da je za blazinicami lok, ki si ga zataknete za uho, da ostanejo slušalke trdno na mestu. Na takšno nameščanje slušalk na ušesa se je pa potrebno navaditi, saj je nekoliko nenavadno. Kvaliteta zvoka je ravno zaradi načina pritrditve zelo dobra, saj slušalke odlično sedijo na ušesih. Na žalost pa tudi ta model nima potenciometra za nastavljanje jakosti na kablu, prav tako pa nimajo vgrajenega mikrofona, so pa zato toliko bolj uporabne med gibanjem, saj zlepa ne zlezejo z ušes. Dodatna prednost je tudi ta, da so zložljive, kar še bolj potrjuje omenjen način uporabe.

## LABTEC STEREO 332

**5.500 SIT Labtec**

Labtec (ki je po novem v lasti Logitecha) si je v zadnjih nekaj letih tudi v Sloveniji pridobil sloves proizvajalca kvalitetnih slušalk za vsakršne potrebe. Slušalke, ki smo jih dobili na test, so izjemno podobne Logitechovim, le da so očitno primerne za vse sorte glav, saj jih je mogoče precej udobneje namestiti. Kvaliteta reprodukcije zvoka je zelo dobra, le pri predvajanju zvočne podlage z zelo poudarjenimi nizkimi toni jim včasih zmanjka sape. Ušesne školjke niso prekrite z imitacijo usnja, tako da so ušesa med poslušanjem bolj "zračna", ker pa ne pokrivajo celotnega ušesa, pa prepuščajo nekaj zvokov iz okolice. Tudi vgrajen mikrofon je izjemno kvaliteten, saj odlično zajema zvok in se ne odziva na neželene zvoke okolice. Edina pomanjkljivost teh slušalk je ta, da nimajo potenciometra za uravnavanje jakosti in izklop mikrofona na kablu.

## PODROBNOSTI

Slušalke v besedi in sliki...

### TRUST 610 SILVERLINE

Nastavljivost slušalk Ne
Mikrofon Da
Regulacija jakosti Ne
Način priklopa Klasičen
Na spletu www.trust.com
Prodaja Meds, 01 589 69 00

**PCFHub OCENA**

○○○◔◔

### USBLASTER USB 360

Nastavljivost slušalk V vse smeri
Mikrofon Da
Regulacija jakosti Da
Način priklopa Klasičen
Na spletu
Prodaja Power Plus, 01 511 27 27

**PCFHub OCENA**

○○○○○

### STEREO USB HEADSET 2.0

Nastavljivost slušalk V vse smeri
Mikrofon Da
Regulacija jakosti Ne
Način priklopa USB
Na spletu www.logitech.com
Prodaja Eventus Computers, 01 200 35 00

**PCFHub OCENA**

○○○◔◔

### JVC HA-B25-SL

Nastavljivost slušalk Ne
Mikrofon Ne
Regulacija jakosti Ne
Na spletu www.jvc.com
Način priklopa Klasičen
Prodaja Meds, 01 589 69 00

**PCFHub OCENA**

○○◔◔◔

### LABTEC STEREO 332

Regulacija slušalk Da
Mikrofon Da
Regulacija glasnosti Ne
Način priklopa Klasičen
Na spletu www.labtec.com
Prodaja Eventus Computers, 01 200 35 00

**PCFHub OCENA**

○○○○◔

# Projektorska učilnica

*PCF* ugotavlja, da obstaja ena sama tehnologija za prikazovanje slike, ki je primerna tako za igranje, kot tudi za gledanje filmov.

Pri *PCFormatu* smo do ušes zaljubljeni v velike zaslone in akcijo velikih formatov. V pisarni, polni zdolgočasenih in ciničnih računalničarjev, ki so videli že praktično vse, je projektor kos opreme, zaradi katerega smo se pripravljeni stepsti na smrt, da bi ga lahko odnesli domov.

Verjetno vam ni potrebno posebej razlagati, da je prikaz na velikem zaslonu sveti Gral domače zabave, ki jo upravlja PC. Prenaviti procesorji in grafične kartice, ki znajo prikazati vse, česar si želite, so vedno v središču pozornosti, a če si želite edine tehnologije, ki lahko poteši vse vaše želje, imate samo eno izbiro, in sicer projektorje.

Zato se na tem trenutku nehajmo prepirati o plazmatskih in LCD zaslonih ter širokozaslonskih TV sprejemnikih. Te tehnologije so čisto primerne za informacijske zaslone na letališčih ali za trajno vodoravne ameriške TV-športne navdušence, ki se lahko razlezejo pred njimi in preživčijo čas skozi Super-Bowl XXVIII. Samo projektorji pa znajo prikazati sliko v visoki ločljivosti in samo z njimi lahko prikažete vso vrtoglavo količino podatkov, 3D in video prikazov z vašega PC-ja.

Omenjeno pa seveda ne pomeni, da smo v vsej verski blaznosti slepi za pomanjkljivosti projektorjev. Ti namreč niso primerni za začetnike, nekatere je težko nastaviti, pa tudi stroški vzdrževanja so precej visoki, zaradi žarnic, ki po določenem času pregorijo. Prebiti se boste morali tudi skozi celo goro čudnega (in včasih celo zavajajočega) žargona, če ne želite narediti hudo drage napake. Pred nakupom je potrebno preveriti ogromno podatkov, vključno s svetilnostjo, kontrastnim razmerjem, izbrati med LCD in DLP in seveda ugotoviti primernost za prostor, v katerem se bo projektor uporabljal.

## Prava slika

Čeprav nas ne navdušuje prispevanje h kolosalnemu kupu denarja, ki se trenutno nabira v mestecu blizu Seattla, moramo priznati, da se sistem z nameščenim Microsoftovim Windows XP Media Center Edition resnično splača uporabljati s projektorjem. Ker je XP Media Center Edition na voljo samo skupaj z računalnikom, ki ima točno določeno minimalno konfiguracijo, boste zagotovo imeli PC, ki je sposoben obdelati ogromne količine podatkov, ki mu jih servirajo multimedijske aplikacije.

Prav tako pomembno je integrirano upravljanje z medijskimi vsebinami in daljinski krmilnik, ki ga standardno dobite skupaj z Media Center PC-jem. Na majhnem računalniškem monitorju se zdi vmesnik Media Centra skoraj preveč enostaven, a se odlično izkaže, če ga uporabljate na velikih zaslonih in skupaj z daljinskim krmilnikom.

Takšni računalniki pa še zdaleč niso cenovno ugodni. Če ste bančnega uradnika prelisičili, da vam je dal kredit za nakup projektorja, vas verjetno ne bo prijazno pogledal, ko boste iz njega poskušali iztisniti še pol milijona za nov PC. Na srečo pa tak strošek ni nujen. Če imate novejši računalnik, je ta gotovo zmožen predvajati DVD-je, poganjati igre in prikazovati vizualizacije, ki lahko spremljajo glasbo na zabavah. Če želite preko računalnika predvajati tudi TV signal, lahko dobite kvalitetno TV kartico že za 15 tisočakov. In ne obupujte, če imate notesnik namesto namiznega računalnika. Na trgu je cela serija TV kartic USB 2.0, na primer Adaptecova VIDEOh! DVD Media Centre, ki omogoča predvajanje in snemanje signala. Poganjanje velikozaslonskega medijskega centra z notesnikom je celo bolj udobno, saj je dnevno sobo enostavneje ponovno urediti za vsakodnevne aktivnosti.

Če se danes dobro odločite, vam bo projektor služil še dolgo po tem, ko boste PC že davno upokojili. Kot ste lahko prebrali v PCF 21, projektorjem tudi vztrajno padajo cene. Zato se udobno namestite in uživajte v pogledu na vodiča, v katerem boste izvedeli, kako kar najbolje izkoristiti vaš projektor. **PCF**

## PROJEKTOR XGA ZA VSAK ŽEP

Priznamo, poceni ravno nista, a sta vredna vsakega tolarja.

**NEC VT560 439.900 SIT**
**WWW.NEC.COM**

Eden cenovno najbolj dostopnih LCD projektorjev z nativno ločljivostjo XGA (1.024 x 768) in svetilnostjo 1300 ANSI lumnov. Število priključnih mest in možnosti nastavitev bo zadostovalo za še tako izbirčne filmofile.

**HITACHI CP-X328 660.000 SIT**
**WWW.HITACHI-EU.COM**

Če si želite domačega kina, v katerem ni potrebno zastirati oken, potrebujete projektor z višjo svetilnostjo. Hitachi ponuja prenosni LCD projektor z ločljivostjo XGA, ki zmore 2000 ANSI lumnov svetilnosti, a za primerno višjo ceno.

## TV SOBA

*PCF*-jev vodič po načrtovanju finih malenkosti za projektorsko zabavo.

### KORAK 1 DOKTOR V HIŠI

Poskrbite, da bo vaša nova pridobitev na varnem mestu. Pri izbiri mesta bodite še posebej skrbni. Projektorji so namreč občutljive naprave, polne optične opreme, ki mora biti za pravilno delovanje neverjetno natančno kalibrirana. Če boste projektor postavili na doseg otroških rok, gotovo ne bo dolgo deloval. Ne pozabite še na zaščito kablov.

### KORAK 2 PRENOVA

Potrebovali boste veliko prostora. Po naših izkušnjah je stena, ki meri vsaj štiri metre v širino, minimum za sliko, ki bo dovolj velika, da bo upravičila investicijo v projektor. Če nameravate projektor uporabljati čez dan, poskrbite za možnost učinkovite zatemnitve prostora. Projektorji za domačo rabo namreč nimajo dovolj svetilnosti, da bi bila slika dobro vidna tudi v močno osvetljenem prostoru.

### KORAK 3 ARHITEKT DOMA

Ali res potrebujete platno? Ali ne bi zadostovala kar stena? Večja projekcijska platna so draga in za 70 tisočakov ne boste deležni velike spremembe. Če niste zagrizen videofil z debelo denarnico, bo čista, bela stena odlična površina za predvajanje slike, če je le primerno gladka. Pa še izgovor boste imeli za osvežitev dnevne sobe s kapljo barve.

### KORAK 4 NAMESTITE LEPOTCA

Če želite najmanj gneče in največjo varnost, namestite projektor na strop. Če imate zelo visoke strope, pa to ni najboljša rešitev, saj boste imeli težave z geometrijo in trapezasto sliko, če boste sliko projicirali na veliko nižjo ploskev. V takih primerih je namestitev na steno ali na obstoječe police solidna rešitev, a poskrbite za čim bolj ravno projekcijo, da slika ne bo trapezasta.

# ZABAVA CELIH 24 UR

Zakaj je najboljši dodatek projektorju programska oprema...

## GEISS

**WWW.GEISSWERKS.COM**

Dedek vizualizacij za *Winamp*. *Geiss* je prava vizualizacija za spremljanje vaših zabav, saj je spisana tako, da (približno točno) reagira na glasbo. Kljub temu, da obstajajo bolj privlačni 3D tekmeci, je enostavni *Geiss* še vedno dobra izbira!

## WINDOWS MEDIA PLAYER 9

**WWW.MICROSOFT.COM/WINDOWS/WINDOWSMEDIA/**

V zadnjo različico *Media Playerja* je vključena solidna paleta vizualizacij, pametni pobje pri Microsoftu pa so uspeli ustvariti učinke, ki niso čisto nič posebnega, a bodo krepko izmučili vaš računalnik.

## B&W DANCE VISUALISATION

**WWW.BWGAME.COM**

OK, plešoči medvedje so malce zastarela ideja. V bistvu vsaka stvar, ki pleše po vašem zaslonu, malce diši po letu 1998 – pomislite samo na poskakujočega dojenčka. A vseeno imamo radi medvede, zato se boste pač morali sprijazniti z enim.

## MILKDROP

**WWW.GEISSWERKS.COM**

*Ryan Geiss*, avtor izvirnega *Geissa*, je predstavil najnovejšo različico *Milkdropa*, ki je bolj psihedeličen kot prej. Vi in vsi vaši prijatelji se ne boste mogli upreti buljenju v zaslon, kot skupina zadrogiranih zombijev. Nič novega, torej...

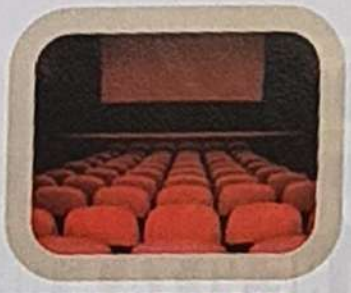
## RABID HAMSTER

**WWW.RABIDHAMSTER.ORG**

Naš favorit. Izvirni *Rabid Hamster* je bil vtič samo za Winamp, najnovejša različica R4 pa deluje s katerim koli programskim predvajalnikom glasbe, saj zna zvito zaznati avdio tok iz vaše zvočne kartice. R4 vključuje ogromno v celoti 3D učinkov, ki jih poganja OpenGL, ki bodo osupnili vaše goste in dodobra izkoristili vašo strojno opremo. Preizkusite ga še sami, saj smo ekskluzivno izdajo za bralce *PCFormata* vključili tudi na naše diske.

## KORAK 5 MALA MIŠKA

Brezžična tipkovnica in miška sta skoraj nujni. Samo tako boste lahko računalnik skrili na varno, pa še enostavneje se boste lahko namestili na najboljše mesto pred projicirano sliko za nekaj stenskega pobijanja nasprotnikov. Kot bralec *PCF* ste prav gotovo dovolj urbani, da ne boste sklepali slogovnih kompromisom. Kaj pravite na MS Wireless Intellimouse Explorer s strahotno uporabnim nagibnim koleščkom?



## KORAK 6 DIGITALNI DOM

Nikakor se ne morete izogniti selitvi računalniške škatle v sobo, v kateri nameravate uporabljati projektor. Tehnologija za brezžični priklop projektorja na PC s pomočjo omrežne naprave (ožičene ali brezžične) pa močno dvigne ceno projektorja. Ko pa vse skupaj končno deluje, pa boste ugotovili, da vaš trud še zdaleč ni bil zastonj. In kar je najboljše – nikoli več se vam ne bo treba tiščati med prepotenimi telesi v kinih.

# AKRONIMSKE VOJNE

DLP proti LCD: vse, kar ste si že od nekdaj želeli vedeti o teh kraticah.

Torej ste ugledali luč in stari, preveliki TV odpeljali na smetišče in nameravate kupiti čisto nov projektor. Trg projektorjev je pa pravo minsko polje čudnih specifikacij in možnosti, najpomembnejša izbira pa je vseeno med tehnologijama LCD in DLP. Kakšna je razlika med njima in za katero se splača odločiti?

## LCD

Projektorji, izdelani po uveljavljeni tehnologiji LCD običajno uporabljajo tri majhne LCD ploščice, po eno za vsako barvo (rdečo, zeleno in modro). Preko vrste prizem potuje svetloba paralelno od žarnice skozi vsako ploščico, preden se združi in usmeri skozi glavno lečo v eno barvno sliko.

## DLP

Nov mulc v projektorski ulici, DLP (Digital Light Processing), je tehnologija v lasti Texas Instruments. Čip DLP je prekrit z vrsto miniaturnih ogledal, ki jih je mogoče individualno premikati tako, da usmerjajo svetlobo skozi lečo projektorja ali stran od nje in na ta način pike prižigajo in ugašajo. Barve nadzoruje barvno kolo, ki bo nameščeno med žarnico in čip DLP. Ko se kolo vrti, se spreminja barva svetlobe, ki pade na čip DLP.

## PREDNOSTI IN POMANJKLJIVOSTI OBEH...

Teoretično LCD projektorji prednjačijo pri prikazovanju barv in vernosti slike, zahvaljujoč možnosti nadzora nad svetlostjo in kontrastom vsake od barv. To seveda velja za modele višjega cenovnega razreda, saj imajo po naših izkušnjah DLP modeli veliko bolj realistično in čisto sliko. To pa zato, ker imajo v vseh cenovnih razredih DLP projektorji precej višje kontrastno razmerje. V primerjavi z njimi proizvaja veliko LCD projektorjev precej izprano sliko. DLP projektorji so tudi manjši in jih je enostavno prenašati, saj je vanje vgrajen en sam čip z ogledalci, namesto treh plošč v LCD projektorjih. Imajo pa LCD-ji bolje definirano piko. To sicer ni toliko pomembno pri prikazovanju videa ali igranju iger, je pa zato toliko bolj opazno pri prikazovanju podatkov, na primer predstavitve v PowerPointu. Po drugi strani pa so pike pri LCD projektorjih bolj razmaknjene kot pri DLP projektorjih, zaradi česar je včasih vidna nadležna mreža pik. Do sedaj ste verjetno že ugotovili, da smo veliki ljubitelji tehnologije DLP. Za multimedijsko zafrkavanje, ki ga imamo najraje, smo mnenja, da ponujajo projektorji s tehnologijo DLP resnično realistično filmsko sliko in preprosto prekosijo LCD nasprotnike.

# VELIKO LEPOREČENJE

Kaj pomenijo vsi ti nazivi? Tukaj so naše definicije.

## NATIVNA LOČLJIVOST

To je najvišja ločljivosti, ki jo lahko projektor v celoti prikaže. Veliko projektorjev sprejema in kompresira signale, višje od navedene nativne ločljivosti, zato je potrebno ločiti med nativno in najvišjo podprto ločljivostjo. Ločljivost SVGA (800 x 600) je bila svoj čas osnova za projektorje nižjega cenovnega razreda, danes pa so projektorji z ločljivostjo XGA (1.024 x 768) veliko bolj cenovno dostopni in vsekakor vredni svojega denarja, še posebej za ljubitelje iger in filmov.

## SVETILNOST

Na številke, ki jih navajajo proizvajalci, se absolutno ni mogoče zanesti, vsaj kar zadeva podatek o svetilnosti, vseeno pa se izogibajte vsemu, kar ima nazivno svetilnost nižjo od 1000 ANSI lumnov. Svetilnost je pri projektorjih nižjega cenovnega razreda precej problematična. Poskrbite, da ima projektor, ki ga kupujete, zadostno svetilnost za prostor, v katerem ga nameravate uporabljati. Sobe z velikimi, nezakritimi okni, niso primerne za uporabo projektorja čez dan.

## KONTRAST

Še ena siva cona (he, he). Številke, ki jih navajajo proizvajalci za kontrastno razmerje, so seveda lahko zavajajoče, še posebej, kadar primerjate projektorje, zasnovane na različnih tehnologijah. Ne glede na navedene številke, ponuja tehnologija DLP po večini boljša kontrastna razmerja, posebej v temnih, ZF in vesoljskih posnetkih, ki znajo biti pri LCD projektorjih precej nerealistični in sivi. Če je nazivno kontrastno razmerje nižje od 400:1, se projektorja ne dotikajte.

## ŽIVLJENJSKA DOBA ŽARNICE

Težnja projektorskih žarnic k pregorevanju je najpogostejši razlog, da se uporabniki ne odločajo za nakup. Cene novih žarnic so še vedno strahotno visoke (od 60.000, pa tudi do 100.000 SIT). Tipična življenjska doba žarnice v projektorjih nižjega cenovnega razreda se giblje od 1.000 do 2.000 ur. V praksi je ta doba odvisna od tega, kako pogosto uporabljate projektor, vsekakor pa ne pričakujte, da bo žarnica delovala dlje kot leto ali leto in pol ob običajni uporabi.

## POPAČENJA SLIKE

Če projektorja ne namestite točno pravokotno na površino za predvajanje (vodoravno in navpično), bo slika geometrično popačena. Večina projektorjev, ki so danes na voljo, ponuja vsaj osnovne možnosti popravljanje tako popačene slike, a algoritmi za izravnavanje do določene mere znižajo kvaliteto slike, zato je bolje poskrbeti za pravilno postavitev projektorja, ne da se zanašate na popravke, s katerimi bi kompenzirali za napačno postavitev.

# NOVO! ŽE V PRODAJI

Nasveti za kupovanje aparata, fotografiranje in obdelovanje fotografij.
SAMO 1.150 SIT!
S priloženim CD-ROM-om s celotnimi programi in vtičniki.

www.digitalnakamera.net

## VAŠ PRAKTIČNI VODNIK DO BOLJŠIH FOTOGR

NAJ WINDOWS XP DELA
IN NE VI

100 strani

# Preizkušeno

## Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja Ultimativni testi

## IZPOVED

Hvala bogu, da je konec. Če bi namreč slišal še eno božično popevko, bi verjetno počil. Če ne v celoti, bi mi pa razneslo vsaj kak vitalen del. Saj vem, da je december praznični čas, ljudje so veseli in polni upanja, vsi si izražajo pozornost, iskreno želijo sosedom zdravja in sreče... Bljak! Čemu to počnejo samo proti koncu leta, medtem ko se ves ostali čas zmerjajo, nagajajo in tožarijo po sodiščih. To me spominja na 1. november, kjer se prej celo leto zanemarjeni grobovi spremenijo v sijoče primerke cvetja, "žalujoči ostali" pa kažejo svoje najnovejše krznene plašče. No ja, če sem znal preživeti slovensko zdravstvo, sem prebrodil tudi praznični čas. Da pa ne boste mislili, da sem v dno duše pokvarjen, vam v novem letu želim čim manj kvarjenja vaših računalnikov in čim več sreče pri nakupu novih delov. Pa srečno!

**potocnik@videotop.si**

## TEHNIČNA PLAT

**1. PCF laboratorij**
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

**2. Izbor uredništva**
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

**3. Dober nakup**
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

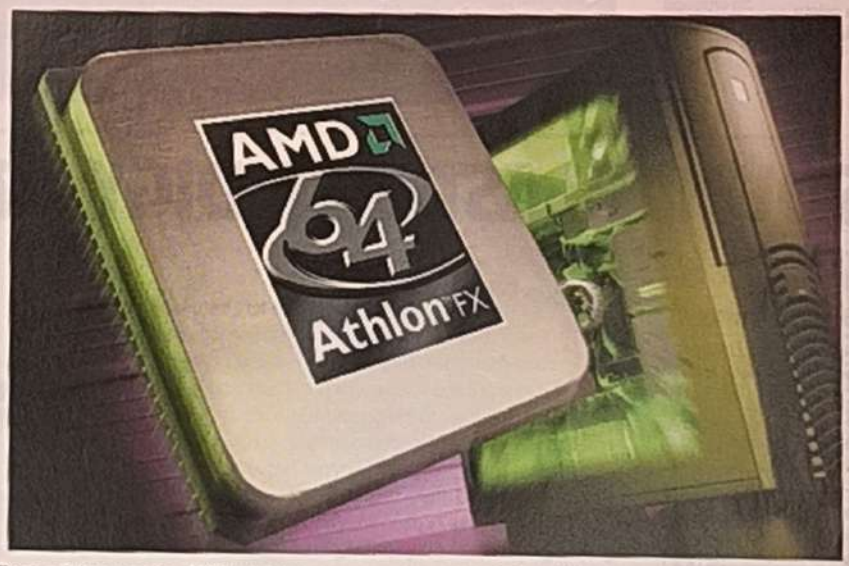
**4. Radi bi slišali vaše mnenje**
Naša ekipa sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

**NAŠ SISTEM OCENJEVANJA**

**0-19%** Neuporabno ali popolnoma zanič
**50-69%** Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
**70-79%** Dobra oprema vendar ne nujen nakup
**80-89%** Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
**90+** Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

# AMD IN NJEGOVE ODLOČITVE

V novem letu nas čaka kar nekaj dobrot. Nestrpno čakanje Prescotta nas je prisililo pogledati k AMD-ju.




Torej, začnimo z novico. AMD je izdal nov procesor, imenovan Athlon 64 3000+. Če ste do sedaj pozorno spremljali razvoj računalništva, potem veste, da je nosil prvi Athlon 64, ki smo ga tudi testirali, oznako 3200+. Novi procesor je torej počasnejši, toda tega mu ne štejte v slabo, saj je njegova prednost v tem, da je mnogo cenejši. Cena pa je, kakor vemo, odločilen faktor in nižja kot je, bolje je. Ker model 3200+ vseeno ni dosegel takšnih prodajnih rezultatov, kot so si pri podjetju želeli, smo pač dobili počasnejšo, a cenejšo izvedbo.

Seveda ne bi šlo brez zmede pri imenovanju. Novi procesor namreč deluje pri isti frekvenci kot model 3200+, kar je nenazadnje še eden izmed dokazov, kako nemogoč, kompliciran in zavajajoč je sistem imenovanja po zmogljivosti (se še spomnite procesorskih družin PRxxx?). Procesor torej deluje pri 2GHz, njegovo preimenovanje v 3000+ pa sledi iz dejstva, da ima le 512Kb predpomnilnika. Glede na to, da je količina predpomnilnika hudo pomembna stvar pri hitrosti delovanja, vsaj razumemo, zakaj se je AMD odločil za takšno ime procesorja. Polovica predpomnilnika pomeni tudi manj tranzistorjev in cenejšo izdelavo, je vedno držalo. Res je – če bi AMD razvil nov procesor, bi jih izdelava posameznega procesorja stala manj. Vendar se to ni zgodilo, in proizvodni proces je isti, le da ima novi procesor zaklenjeno polovico predpomnilnika. Nič nepričakovanega torej. Kaj to pomeni? Na ta način lahko AMD uporabi vse tiste procesorje, pri katerih je prišlo do napake na predpomnilniku pri izdelavi. Tak procesor je neuporaben kot polna različica (3200+), vendar povsem funkcionalen kot šibkejša (3000+). Temu, dragi moji, pa se reče gospodarnost, nekaj, kar je Intel izumil že pred dolgo časa. Ob tej novici pa bodo poskočili mnogi strokovnjaki, ki znajo in si upajo modificirati procesor, da odklenejo tisto, kar je zaklenjeno. Kajti ob ugodni ceni je moč logično pričakovati, da bo AMD kmalu posegel in osiromašil zdrave procesorje, ko bo zmanjkalo tistih, ki so "pokvarjeni". To pa pomeni, da bo mogoče kupiti cenejši procesor in ga spremeniti v boljšega.

Še beseda o imenovanju. Pazite, da boste vedno govorili Athlon 64 3000+, saj AMD izdeluje tudi Athlon XP 3000+, torej procesor, ki ima isto količino predpomnilnika (512Kb), a je zgrajen na starejšem jedru, imenovanem Barton. Kot veste, ta ni zmožen poganjanja 64-bitnih programov.

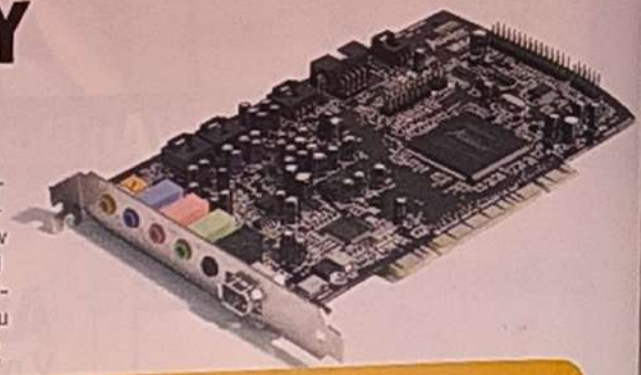
Druga novost pa je AMD-jev mobilni Athlon 64. Močan procesor za prenosnike, brez dvoma. A glede na izkušnje s klasičnim Athlonom 64, bi moral AMD narediti čudež, da bi procesor porabil manj energije. Čeprav je bil december praznično, AMD-ju čudež ni uspel. Procesor še vedno porabi daleč preveč energije, še posebej če ga primerjate z Intelovimi izdelki. Prenosniki z njim bodo zmogljivi, a opremljeni s samodejnim iskalnikom vtičnice, kajti baterije ne bodo dolgo zdržale.

# Preizkušeno Mini test

**PET NAJBOLJŠIH NA TESTU**
Zvočne kartice od 9.900 SIT do 71.500 SIT

## SOUNDBLASTER AUDIGY

**9.900 SIT** Creative



### →Podrobnosti

**Procesor** Audigy EMU10K1
**Podprte knjižnice** EAX 1.0, 2.0, A.HD, A3D 1.0, DS3D
**Izhodi** stereo spredaj in zadaj, center/bas oz digitalni
**Vhodi** line in, mic in, Game/MIDI
**Globina snemanja / vzorčenje** 24bit/96kHz
**Globina predvajanja / vzorčenje** 24bit/96kHz
**Dodatno** nič
**Na spletu** www.creative.com
**Prodaja** Eventus Computers, 01 200 3500

Creativov prvi Audigy je še vedno odlična zvočna kartica. Zgrajena je na osnovi zvočnega procesorja, ki je zelo podoben tistemu, ki se uporablja na seriji Live!. Tudi imenovan je podobno, saj so procesor le malenkostno predelali in posledično imamo na voljo boljše zvočne učinke ter manjše gretje kartice same. Boljši zvočni učinki so povzeti v celoto pod imenom EAX AdvancedHD. Testni model kartice je bila OEM različica, kar pomeni nižjo ceno, zaradi cenejših materialov, ki so uporabljeni pri izdelavi kartice, kot na primer izhodi za priklop zvočnikov, saj so tu plastični, pri karticah v izvedbi s škatlo pa dobite pozlačene vhode. Zlato pa pomeni boljšo prevodnost in manjše ustvarjanje šuma.

Ko smo že ravno pri zmogljivostih, kartica zmore 24-bitno pretvorbo analognih signalov v digitalne pri 96kHz vzorčenju, ter tudi 24-bitno pretvorbo digitalnih signalov v analogne pri prav tako 96kHz vzorčenju ter 16 oz. 24-bitno snemanje pri vzorcih do 96kHz. Prav tako se lahko pohvali, da ima razmerje med signalom in šumom 100dB.

**PCFormatOcena**

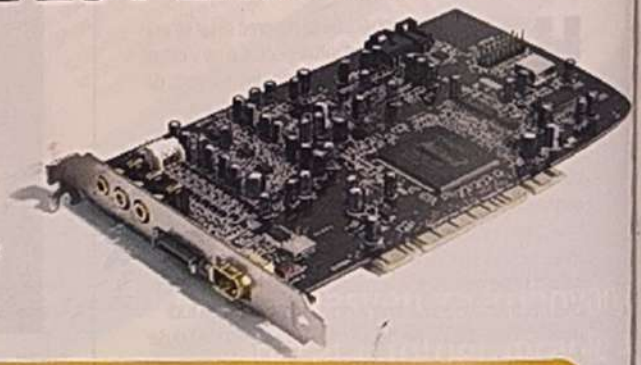
- Dobro razmerje vrednosti in zmogljivosti
- Nima zlatih vhodov in izhodov

"Še vedno odlična kartica za poslušanje prostorskega zvoka."

**82%**

## SOUNDBLASTER AUDIGY 2 ZS PLATINUM PRO

**71.500 SIT** Creative



### →Podrobnosti

**Procesor** Audigy EMU10K2
**Podprte knjižnice** EAX 1.0, 2.0, A.HD, EAX 4.0, A3D 1.0, DS3D
**Izhodi** stereo spredaj, sredin zadaj, center/bas, digitalni, S/PDIF, optični, MIDI DIN
**Vhodi** line in, 2 x mic in, game/MIDI, S/PDIF, optični, firewire MIDI DIN
**Globina snemanja / vzorčenje** 24bit/96kHz
**Globina redvajanja / vzorčenje** 24bit/96kHz (24bit/192kHz stereo)
**Dodatno** Enota Audigy 2 ZS
**Na spletu** www.creative.com
**Prodaja** Eventus Computers, 01 200 3500

Druga kartice iz Creativovega klana na tem testu je njihov najnovejši izdelek z močno predolgim imenom, da bi ga ponovno zapisali. Ker gre za Creativovega novega paradnega konja, verjetno pravilno sklepate, da ponuja ogromno.

Veselili se ga bodo tisti, ki bi radi nadgradili svoje delo z zvokom iz amaterskega v pol-profesionalnega. Njegova največja odlika v primerjavi s prejšnjim modelom je ta, da zmore pretvorbo med predvajanjem iz digitalne v analogno obliko s kar 192kHz vzorčenjem v stereo načinu, medtem ko v načinu 7.1 pade vzorčenje na 96kHz. Pretvorba iz analogne v digitalno obliko ostaja pri 24 bitih in 96kHz. Ponaša se tudi z gonilniki ASIO 2.0, ki obljubljajo izjemno nizko latenco pri večsteznem predvajanju in snemanju. 7.1? Da, kartica je bila nadgrajena iz prejšnjega modela Audigy 2, ki je zmogel predvajati Dolby Digital EX in DTS-ES v načinu 6.1. Sedaj pa novi model zmore polnih 7.1, kar je tudi največ. Kar je mogoče kupiti. Zunanja enota je polna priključnih mest, daljinski krmilnik pa je postal še bolj priročen.

**PCFormatOcena**

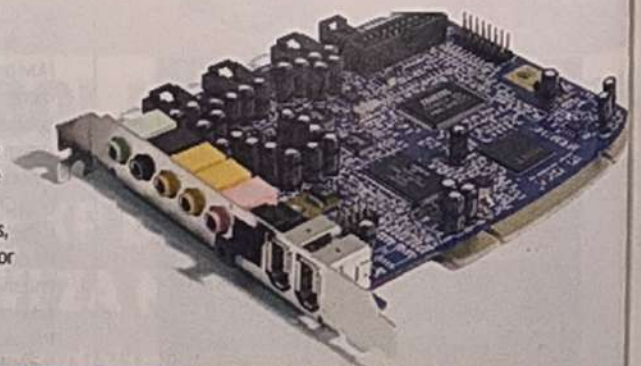
- Odlična kvaliteta predvajanja in snemanja
- Predolgo ime, visoka cena

"Bi radi postali naslednji Avsenik? Danes potrebujete takšno kartico."

**87%**

## DIGIFIRE 7.1

**20.400 SIT** Hercules



### →Podrobnosti

**Procesor** Cirrus Logic 4624
**Podprte knjižnice** EAX 1.0, 2.0, A3D 1.0, 2.0, DS3D
**Izhodi** stereo spredaj, sredi in zadaj, center/bas
**Vhodi** line in, mic in, 2 x FireWire
**Globina snemanja / vzorčenje** 18bit/48kHz
**Globina predvajanja / vzorčenje** 20bit/48kHz
**Dodatno** nič
**Na spletu** www.hercules.com
**Prodaja** JAE, 01 5896 226

Herculesova zvočna kartica je še vedno ponazoritev, kako strašno je moralo biti v sedemnajstem stoletju, ko je mimo vas plula španska topnjača. Če kartico primete v roke in jo pogledate z zadnje strani od blizu, boste videli, kako strmi s svojimi priključnimi mesti v vas.

Ampak, ne bojte se, kartica ni namenjena temu, da bi streljala na vas, kvečjemu lahko poskrbi, da vam bodo odpadla ušesa. Žal zvočni procesor ni neka bleščeča rešitev, saj še vedno uporablja Cirrus Logicov procesor 4624, katerega odlika je nizka poraba sistemskih sredstev, žal pa je neprimeren za resnejše ukvarjanje z zvokom. Iz naslova je seveda razvidno, da zmore kartica dekodirati in predvajati zvok 7.1 Dolby Digital EX. Temu so namreč namenjeni vsi tisti vhodi in izhodi na zadnji strani kartice. Še vedno je kartica namenjena predvsem tistim, ki želijo svoj PC uporabljati kot predvajalnik filmov DVD, pa zvočna kartica, ki je integrirana na osnovno ploščo ne ponuja zvoka DD. Ah, saj res, še zvočnike potrebujete...

**PCFormatOcena**

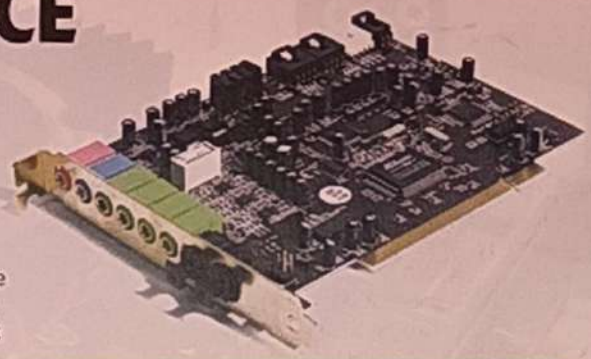
- Ugodna cena za kartico 7.1
- Nizka kvaliteta snemanja

"Zvok 7.1 za vsak dom, vsaj tako si želi Hercules."

**80%**

# AUREON 7.1 SPACE

**25.900 SIT** Terratec



Terratec je podjetje, ki se ukvarja z zvočnimi karticami za različne potrebe. Znani so postali predvsem z modeli višjega kakovostnega razreda, ki so pri ljudeh, ki se ukvarjajo z zvokom, postali zelo priljubljeni. Aureon 7.1 Space ni kartica, namenjena profesionalcem, pač pa ljudem, ki si želijo zvočne kartice, ki bo dobro delovala v igrah in uspešno dekodirala zvok v filmih DVD.

Aureon 7.1 Space v ta namen uporablja zvočni procesor IC Ensemble Envy 24, znan in močan procesor, Terratec pa se je namenil še dodatno izpopolniti gonilnike zanj, tako da porabi še manj sistemskih sredstev, kot bi jih sicer. Še vedno pohvalno dejstvo ostaja, da je Terratec edini, ki ima na hrbtni strani kartic napise, kje leži kateri izmed vhodov ali izhodov. Tako kot Hercules, ima tudi Aureon 7.1 Space na zadnji strani kartice cel kup vhodov in izhodov. Za priklop zvočnikov porabi štiri, ostali pa so vhod za mikrofon, line in, ter optični vhod ter izhod. Creative, glej in se uči.

**PCFormatOcena**

- Odlična 7.1 kartica
- Nima pozlačenih kontaktov

"Terratecov sloves izdelovalca dobrih kartic se kaže tudi tu."

**85%**

## →Podrobnosti

**Procesor** IC Ensemble Envy 24
**Podprte knjižnice** EAX 1.0, 2.0, A3D 1.0, 2.0, DS3D
**Izhodi** stereo spredaj, na sredini in zadaj, center/bas, optični
**Vhodi** line in, mic in, optični
**Globina snemanja / vzorčenje** 24bit/96kHz
**Globina predvajanja / vzorčenje** 24bit/96kHz (24bit/192kHz stereo)
**Dodatno** nič
**Na spletu** www.terratec.com
**Prodaja** Power Plus, 01 511 2727

# DMX 6FIRE 24/96

**49.900 SIT** Terratec

Zadnja izmed testiranih zvočnih kartic na tem mini testu je Terratecova polprofesionalna kartica, imenovana DMX 6FIRE 24/96. Ker ste se do sedaj že naučili razvozlati dobršen del stvari po imenu, vam je tudi najbrž jasno, da kartica zmore 24-bitno pretvorbo iz analognega v digitalni signal pri 96kHz vzorčenju, kakor tudi 24-bitno pretvorbo digitalnega v analogni signal pri isti stopnji vzorčenja.

Jedro kartice je zvočni procesor IC Ensemble Envy 24, kar pomeni, da je bila kartica deležna enake optimizacije kot Aureon, vendar s poudarkom na kvaliteti zvoka in manj na igrah. Čeprav imata kartici enak procesor, pa se Terratec ni odločil vgraditi podpore Dolby Digital EX oziroma sistemu 7.1, temveč ostaja pri klasičnem sistemu 5.1. Seveda glasbenikov zaradi tega ne bo bolela glava, saj bodo predvsem navdušeni nad odlično dodatno priključno enoto, ki je polna vhodov in izhodov. Na priključni enoti se bohotijo vsi možni priključki, ki jih sodoben glasbenik pozna, edino priklop hladilne skrinje bi znal biti rahlo težaven.

**PCFormatOcena**

- Kvaliteta snemanja in predvajanja
- Nima 7.1 možnosti

"Če se radi ukvarjate z glasbo, razmislite o Terratecu."

**87%**

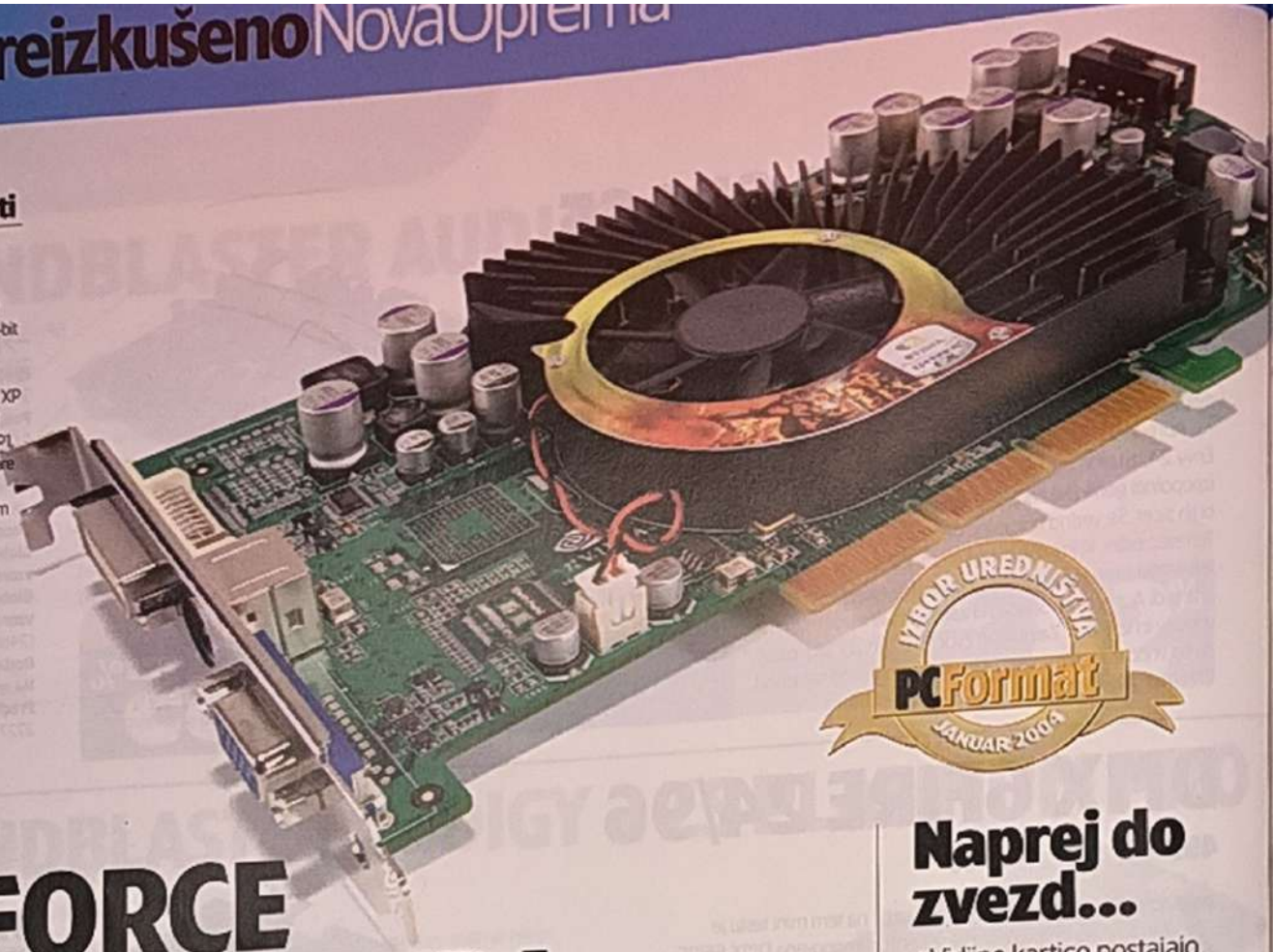
## →Podrobnosti

**Procesor** IC Ensemble Envy 24
**Podprte knjižnice** EAX 1.0, 2.0, A3D 1.0, 2.0, DS3D
**Izhodi** stereo spredaj in zadaj, center/bas, optični in koaksialni S/PDIF, gramofon, MIDI DIN
**Vhodi** 2 x line in, mic in, game/MIDI, optični in koaksialni S/PDIF, gramofon, MIDI DIN
**Globina snemanja / vzorčenje** 24bit/96kHz
**Globina predvajanja / vzorčenje** 24bit/96kHz (24bit/192kHz stereo)
**Dodatno** zunanja enota
**Na spletu** www.terratec.com
**Prodaja** Power Plus, 01 511 2727

one world_one brand_one level_

www.LevelOne.si

novi proizvodi_opisi_podpora_nadgradnje_novice_dogodki_forum



→Podrobnosti

**Hitrost jedra** 475MHz
**Hitrost pomnilnika** 900MHz
**Pomnilnik** 128Mb DDR2
**Pomnilniško vodilo** 128-bit
**AGP** 8x
**Izhodi** VGA, DVI, TV-Out
**Testni računalnik** Athlon XP 3200 +, 1.024Mb Crucial DDR400, Windows XP SP1, DX9.0b, gonilnik ForceWare 5213
**Na spletu** www.nvidia.com

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat JANUAR 2004

# GEFORCE FX 5700 ULTRA

**Ok. 50.000 SIT** nVIDIA

Zadnja kartica leta 2003 je tukaj. Pri *PCF* smo pokukali v njeno drobovje.

Saj veste, kako je z božičem. Ne glede na to, kako dobro se pripravite na vse, vam bo nekaj ostalo za zadnji trenutek in boste na to skoraj pozabili. Ta stvar se vam sicer usidra v misli in vas stalno opominja na to, da jo je potrebno opraviti, nikoli pa se ne zdi tako pomembna, da bi se k temu tudi resno spravili. Če to opravilo ni nakup purana ali darila za otroke, ne boste potegnili kratke.

Zato bomo v prazničnem duhu nVidii odpustili, da je nadgradnja modela 5600 Ultra na uredništvo prispela ravno toliko prepozno, da je nismo mogli testirati za decembrsko številko *PCFormata*.

## Zbirka kartic

Razlog za to, da nismo zamerljivi, je dejstvo, da je 5700 Ultra ena od štirih prazničnih kartic dveh najbolj popularnih proizvajalcev in edina, ki dejansko vključuje resne arhitekturne spremembe. Že skoraj preveč opevana ATI 9800 XT in nVidia 5950 Ultra sta samo navita predhodnika, bolj impresivni 9600 XT pa ima isto jedro, je pa zgrajen po novejšem procesu. No, pri 5700 Ultra pa so predstavljene nekatere pomembne spremembe glede na model 5600 Ultra, predvsem v senčnikih. S samega kakovostnega vrha linije kartic 5950 so v modelu 5700 Ultra predstavljeni CineFX 2.0 z 32-bitnimi senčniki in nVidiine optimizacije Ultra Shadow. Prav zaradi tega je dotični model za takšno ceno izjemno privlačna izbira.

Seveda v škatli ne boste našli bona za *Half-Life 2*, ki ga ponuja ATI in bi mogoče premamil tiste, ki so potrebni nekaj dodatnega prepričevanja v nadgradnjo, in še vedno ni jasno, če bo kartica popolnoma podpirala *DirectX9*. Se je pa 5700 Ultra v naših testih odrezala prav impresivno, saj se je na vseh testih uspešno kosala ali celo prehitela tekmeca 9600 XT – vključno s *Tomb Raider: Angel of Darkness* in *Aquamark 3*. A še preden pričnete besno segati po denarnici, vedite, da so razlike med rezultati testov pri obeh karticah zanemarljivo majhne. Resni ljubitelji iger pa bodo zastrigli z ušesi ob novici, da lahko sedaj igramo vse vrste iger z grafičnimi karticami, ki so cenovno ugodne, in sicer pri najnižji ločljivosti 1.280 x 1.024 z vključenim anizotropnim fitriranjem.

## Ultra vrednost

5700 Ultra je nedvomno korak naprej od 5600 Ultra in predstavlja odlično vrednost za zahtevano ceno. Še boljša novica za nVidio je, da so, kljub poznemu datumu izida, s karticami dobro založili trgovine – za razliko od ATI-jeve strategije ob izdaji 9600 XT. Ne glede na to, katero od obeh kartic izberete, boste dobro naložili vaš težko prislužen denar, sumimo pa, da je zaradi dobavljivosti ne boste mogli kupiti vsi, ki si je želite.

**PCF**

**PCFormatOcena**

Precejšen napredek od 5600 Ultra

Še vedno je vprašljivo delovanje v *DX9* igrah

**"Dobra kartica, ki bo osrečila vsakega kupca. Odličen kos opreme srednjega razreda."**

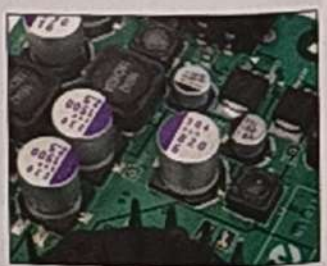
**90%**

# Naprej do zvezd...

nVidiine kartice postajajo vedno boljše in vedno hitrejše.

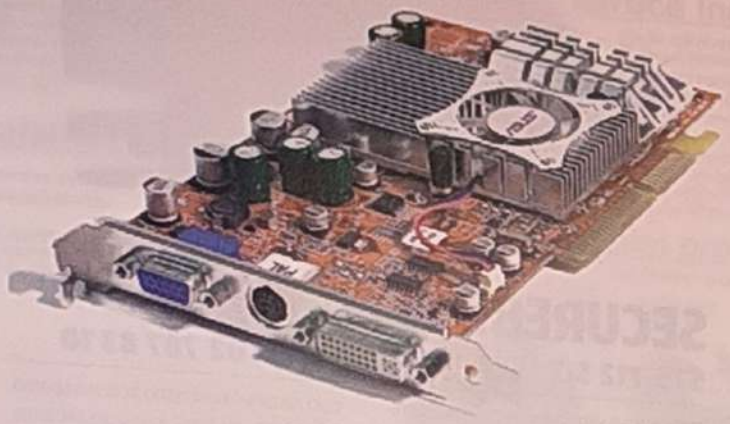
### 0,13m proces

Medtem ko se je ATI odločil za novo različico proizvodnega procesa, Low K, nVidia vztraja pri preizkušenih metodah. Tokrat pa je prvič, da grafične procesorje izdeluje IBM, in ne TSMC.



### Gonilniki ForceWare

Staro serijo gonilnikov Detonator so pri nVidii preimenovali z izdajo nove serije grafičnih kartic. Največja inovacija pri gonilnikih ForceWare je unificirana tehnologija kompiliranja, ki razvrsti grafične inštrukcije, da te tečejo kolikor je le mogoče hitro skozi čip, ne da bi pri tem vplivale na kvaliteto slike.



# ASUS RADEON 9600 XT/TVD

**57.900 SIT** Asus

Asus s svojo ponudbo čedalje bolj navdušuje, saj odlične osnovne plošče dopolnjuje še pisana izbira grafičnih kartic. Da pa ne bi bili zapostavljeni, če ste pristaš ATI-ja ali nVidie, Asus sedaj ponuja kartice s procesorji iz obeh taborov.

Brez pardona je ta kartica namenjena srednjemu razredu, ljudem z dovolj denarja za nakup, toda z dovolj zdrave pameti, da za računalnik ne zapravijo zadnjega tolarja. Zakaj bi se torej odločili kupiti Radeona 9600 XT? Dovolj bo tale razlog: ker je dober. O samem grafičnem procesorju je bilo povedanega že toliko, da se popularnosti ni čuditi. RV350 je bil prisoten že v navadnem 9600 in tudi v 9600 PRO in je zaslužen za dobršen del ATI-jevega zaslužka, odkar se je pojavil na prodajnih policah. XT je njegova najnovejša različica, v kateri so dodatno reorganizirali jedro in ga poimenovali RV360. Tako prenovljeno jedro sedaj deluje dodatnih 100MHz hitreje. Jedro je odlično in brez težav poganja zahtevne igre v visokih ločljivostih. Vendar ima 9600 XT tudi slabo stran, in sicer pomnilniško vodilo, ki je le 128-bitno. To zavira procesor, da bi zadihal v polni moči. Tudi če kartico navijete (in mnogi lastniki jo bodo) in izrabite vso zalogo moči, se zadeva ne spremeni kaj dosti. Tipanje in božanje kartice ne razkrije kakšnih posebnosti v primerjavi z ostalimi modeli 9600, v paketu pa vas Asus dodatno založi še z goro iger, tako da je zabava v hladnih zimskih časih zagotovljena.

**Andrej Potočnik**

**→Podrobnosti**

**Procesor**
ATI Radeon 9600 XT
**Hitrost jedra** 500MHz
**Količina pomnilnika**
128Mb (128-bitno vodilo)
**Hitrost pomnilnika**
300MHz
**AGP** 4x/8x
**Izhodi** VGA, DVI, TV
**Dodatno** *Gun Metal, Battle Engine Aquila, MediaShowSE, Ulead Cool3D SE, Asus DVD XP, Power director 2.5ME*
**Na spletu** www.asus.com
**Prodaja**
Power Plus, 01 511 27 27

**PCFormatOcena**

Odličen izdelek srednjega razreda

Zavira ga 128-bitno pomnilniško vodilo

"Odlična kartica + še boljša cena = uspeh zagotovljen."

**89%**

# PHILIPS A3.610

**54.610 SIT** Philips **PC H.and , 01 530 08 00**

Kadar razmišljamo o nakupu sistema zvočnikov 5.1, Philipsovih zvočnikov ponavadi ne dajemo na vrh nakupovalnega seznama. Pa jim s tem delamo krivico, ker večina njihovih sistemov predstavlja prav dober nakup. Nelaskavo ime A3.610 je dobil sistem zanimivo oblikovanih zvočnikov 5.1. Sateliti so namreč čisto ploščati in, poleg tega, da proizvajajo dober zvok, tudi zavzemajo izjemno malo prostora. Nizkotonec je precej robusten in lesen, kar pomeni dobro reprodukcijo basov in nič nepotrebnega brenčanja. Reprodukcija zvoka je dobra, le satelitom pri višjih jakostih zmanjka moči za dobro predvajanje visokih tonov. Krmiljenje poteka preko priloženega daljinskega krmilnika, dodatna prednost pa sta dva priključka za zunanje predvajalnike.

**PCFormatOcena**

Dodatni priključki, oblikovanje, nizkotonec

Šibki sateliti

"Solidni zvočniki, ki bodo zaigrali tudi na čut za estetiko."

**82%**

# TRACKBALL OPTICAL

**9.308 SIT** Microsoft **DISS, 01 420 55 06**

Sledne kroglice so bile nekdaj široko uporabljane, danes pa jim je zvesta precej ozka skupina uporabnikov, ki se jim pa nikakor ne namerava odpovedati. In Microsoft misli tudi nanje. Pričujoča optična sledna kroglica je eden boljših predstavnikov svoje vrste, saj je velika, robustna in težka, da se ne premika po mizni plošči. Kazalec na zaslonu natančno sledi premikom vašega palca, dodatna gumba ob običajnih dveh pa sta vsekakor dobrodošla lastnost. Škoda le, da sta v isti ravnini z glavnima gumboma, tako da zahtevata nekaj privajanja in še več neželenih klikov, se pa dobro obneseta, ko se jih enkrat privadite.

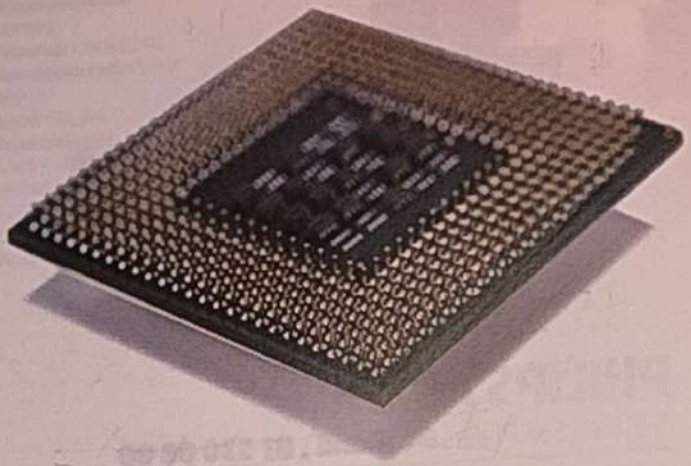
**PCFormatOcena**

Robustna, natančna, dodatni gumbi

Dodatna gumba nista dovolj ločena

"Če si želite upokojiti miško, je ta sledna kroglica prav dobra izbira."

**81%**



# PENTIUM 4 EXTREME 3,2GHZ

**Ok. 250.000 SIT** Intel

Na kaj pomislite, ko vam kdo omeni "ekstremno procesiranje"? Mogoče uporabo PC-ja na vrhu Mount Everesta? Zagon notesnika med skokom s padalom? Stavimo, da ne bi nikoli pomislili, da je s tem mišljenega 2Mb dodatnega predpomnilnika v obstoječ čip...

P4 Extreme Edition s tehnologijo HyperThreading predstavlja Intelov poskus, da bi nas prepričal, naj pozabimo na Athlona 64. Izvirna ideja je sicer predvidevala, da bi naj bili 90nm čipi Prescott že davno na voljo, ne pa, da zamujajo kot potniški vlak za Ptuj. Namesto da bi AMD-ju pustili božično prevlado, je Intel torej predstavil "ekstremno" idejo.

Ta čip je bil zgrajen za surovo hitrost. Osnovni model ima frekvenco 3,2GHz (zgornja meja trenutnih P4), prihodnji pa bodo imeli frekvence do 3,6GHz in menda celo višje. Edina razlika med procesorji serije Extreme Edition in "navadnimi" P4 je 2Mb tretjenivojskega poredpomnilnika. To torej pomeni, da jih je mogoče vgraditi v obstoječe osnovne plošče za P4.

Kako se pa procesor obnese na testu, sprašujete. Tako, da je lahko Intel čisto brez skrbi. Sodeč po naših testih, pusti Extreme Edition vse ostale daleč zadaj, vključno s 64-bitnim Athlonom. Sistem s testnim procesorjem, 1 Gb pomnilnika DDR400 in Radeonom 9800XT je v *SYSMarku2002* pokazal neverjetni rezultat 377, v *3DMarku2003* pa enako fantastičnega 6.614.

Vse pa le ni tako rožnato – cena tega procesorja se bo najverjetneje gibala okoli 250.000 tisočakov. Točne cene ob zaključku redakcije nismo uspeli izvedeti, je pa očitno, da vas bo P4 Extreme stal roko, nogo in mogoče še kakšno ledvico ali dve. **PCF**

**→Podrobnosti**

**Frekvenca jedra** 3,2GHz
**Proizvodni proces** 0,13nm
**Število tranzistorjev** 169 milijonov
**Podnožje** Socket 478
**Frekvenca vodila** 200MHz
**Poredpomnilnik** 8Kb L1, 512Kb L2, 2Mb L3
**Na spletu** www.intel.com

**PCFormatOcena**

Najboljši procesor, kar jih lahko kupite

Zanj boste zapravili celoten božični proračun – za naslednja tri leta

**"Najboljše delovanje za poslovne in domače namene, ni pa namenjen širšim množicam."** **89%**

# SECUREBOX

**575.712 SIT** SECUREbox **VaMoTEL, 02 787 83 10**

To, kar se vam najverjetneje zdi sumljivo podobno usmerjevalniku, je naprava, namenjena zaščiti računalnikov, priključenih na internet, pred vdori, virusi, spamom, napadi DoS in drugimi nevšečnostmi, ki prežijo na internetu. Stvar se priklopi pred vse naprave v omrežju in sproti preverja ves promet. Namestitev je precej enostavna, pa tudi z administracijo ni težav, saj poteka preko spletnega brskalnika. S privzetimi nastavitvami je SECUREbox zaznal vse viruse, ki smo jih pošiljali preko elektronske pošte in je celo zaustavil konkretno količino spama. Edina pomanjkljivost, ki je celo začasna, je ta, da nima podpore za PPPoE, kar pomeni, da je usmerjevalnik potrebno priključiti pred SECUREbox.

**PCFormatOcena**

Veliko razširitev, enostavne nadgradnje

Ni še podpore za PPPoE, cena

**"Varnostna rešitev za podjetja, ki varnost podatkov jemljejo resno."** **80%**

# HLADILNIK ZA NOTESNIKE

**Cena še ni znana** www.antec.com

Razvoj notesnikov je dosegel tisto točko, ko so ti tako težki, da lahko dobite gangreno, in tako vroči, da si lahko po poti še spražite genitalije – če jih seveda lahko sploh spravite v naročje. Futuristi se lahko sedaj pripravijo na vulkanske temperature prihajajočih notesnikov s tem hladilnikom, ki se namesti pod notesnik in v svoji notranjosti skriva ventilatorje, ki sesajo vroč zrak stran od notesnika. Hladilnik svoje delo dobro opravlja, ni pa najbolj primeren prebivalec pisalne mize, saj so vgrajeni ventilatorji precej glasni. Nenaraven položaj tipkovnice in hlajenje zapestja tudi nista ravno idealna, toda če vas prenosni računalnik razvija temperature, podobne tistim na soncu, vam bo prišel prav.

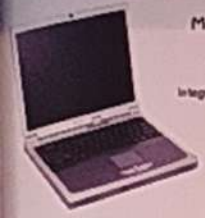
**PCFormatOcena**

Opravi delo, je prenosen in se hitro namesti

Zelo glasen, najgb tipkovnice je moteč

**"Preglasen za naš okus, toda odličen, če vam je vroče."** **72%**

## prenosniki IPC
dvoletna garancija



**MultiNote 410/Cel**

Intel Celeron 1700, 15" TFT 1024x768, 40GB HDD, 256MB DDR RAM, DVD-CDRW, SiS integrirana grafika do 64MB + TVOUT, LAN 10/100, modem V90, USB 2.0, firewire, IrDA, SPDIF, torbica

314.880 SIT

**MultiNote 430E**

Intel Pentium 4 2666MHz, 15" TFT 1400x1050, 40GB HDD, 256MB DDR RAM, DVD/CDRW, VGA Radeon 9000 64MB +TVOUT, LAN 10/100, modem V90, USB 2.0, firewire, IrDA, SPDIF, web, torbica

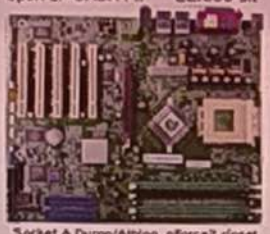
377.900 SIT

## napajalniki Enermax
svetovno priznani napajalniki

S-365AX ActPFC... 17.040 sit
S-365AX ActPFC+FMA... 19.440 sit
S-465AX ActPFC+FMA... 29.760 sit

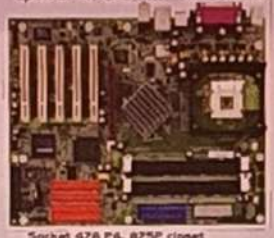
## matične plošče Epox

Epox EP-8RDA+... 22.600 sit



Socket A Duron/Athlon, nForce2 čipset

Epox EP-4PCA3+... 43.900 sit



Socket 478 P4, 875P čipset

## grafične kartice Innovison

Inno3D Gf4 Mx440 64MB/64bit TVOUT (GeForce4 MX440-8x)... 13.440 sit
Inno3D Gf FX5200 128MB D-TVOUT (GeForce FX5200)... 19.920 sit
Inno3D Gf Fx5600 Ultra 128MB D-TVOUT (GeForce Fx5600 Ultra)... 44.760 sit
Inno3D Gf FX5900XT 128MB D-TVOUT (GeForce FX5900XT)... 57.000 sit
Inno3D Gf FX5900Ultra 256MB D-TVOUT (GeForce FX5900Ulta)... 126.360 sit

## TwinMOS
vrhunski pomnilnik za ugodno ceno

PC2700 (DDR333)
PC3200 (DDR400)
PC3500 (DDR434)
PC4000 (DDR500)

## PC Modding

neonke
modra/zelena/rdeča ultravijolična

ventilatorji CCFL
modri/zeleni/rdeči

ventilatorji LED
TT blue Eye

LED diode
modre/rdeče

zaščitne mrežice
TT A1457
TT Laser edition

vodno hlajenje
TT Aquarius II

prozorna ohišja
AC Ryan model

vijaki

## hladilni produkti Zalman
neslišni hladilniki (20dB)

6000-AlCu oem... 3.600 sit
6000-AlCu... 5.760 sit
6000-Cu... 6.960 sit

7000A-AlCu... 7.900 sit
7000A-Cu... 9.760 sit

ZM80C-HP... 5.880 sit
ZM OP-1... 1.800 sit
VGA heatsink

ZM-F1... 780 sit
ZM-F2... 1.000 sit

ZM-2HC1... 6.000 sit

ZM-W82... 9.360 sit

## ohišja Thermaltake
Xaser III s pleksijem

črn... 39.960 sit
moder... 39.960 sit
aluminijast... 51.120 sit

Mlaco d.o.o.
Drenikova 36, Ljubljana
T:01/5008775 F:01/5008777
prodaja@mlacom.si, http://www.mlacom.si


Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Naročeno pošljemo tudi po hitri pošti!


POSTAJA CENTER 103.7 MHz

# POWERSHOT A80

**99.900 SIT** Canon

Canonov niz digitalnih fotoaparatov serije PowerShot A sicer predstavlja vstopni segment tovrstnih naprav, a je najnovejši predstavnik kljub temu poln ročnih nastavitev, ima vrtljiv LCD zaslon, z večjim senzorjem pa lahko zajame fotografije z ločljivostjo 4 megapikslov (za fotografije velikosti A3).

PowerShot A80 je zasnovan na funkcijah nagrajenega G2, a mu je bilo dano slogovno boljše oblikovano ohišje. Na novo zasnovan vrtljivi zaslon je ustvaril več prostora v ohišju za objektiv s 3-kratnim optičnim zoomom, ki preko procesorja DIGIC omogoča bolj zadovoljive rezultate v primerjavi z manjšimi brati.

Senzor je enak kot pri že znanih modelih Digital Ixus 400 in PowerShot S45, 14 načinov fotografiranja pa omogoča popolno avtomatizacijo za začetnike. Krmilni gumbi so smiselno razporejeni, meni pa je pregleden. Izjemna hitrost procesorja omogoča hitro odzivnost in zajem, kar se pozna pri času uporabe (do 250 posnetkov z NiMH baterijama).

PowerShotu A80 je bila dodana tudi možnost 9-conskega samodejnega ostrenja. Razširitvene možnosti vključujejo vodotesno ohišje za podvodno fotografijo ter bajonetni nastavek za širokokotne in teleobjektive. Kakovost zunanjih in notranjih fotografij je zadovoljiva, še posebej prav pa je prišel vrtljiv LCD zaslon.

Canon PowerShot A80 torej nadaljuje uspešno zgodbo o razmerju med zmogljivostjo in namenom serije A, saj ji poveča tako priljubljenost med začetniki, kot tudi funkcionalnost. Pri takšni strategiji nas tudi ne sme presenetiti dejstvo, da Canon ostaja vodilno podjetje na področju digitalne fotografije.

**Daniel Andjelković**

### →Podrobnosti

**Ločljivost** 4 MP
**Zaslon** 1,5-palčni
**Pomnilnik** CompactFlash
**Povezljivost** USB
**Teža** 250g
**Dimenzije**
103 x 65 x 635mm
**Na spletu**
www.canon-europe.com
**Prodaja**
Avtera, 01 585 34 11

# SYNCMASTER 192B

**208.079 SIT** Samsung

Predstavljajte si pisarno, polno potencialnih preizkuševalcev, ki se pulijo za tanko, modro-belo škatlo, na kateri piše Samsung... in videli boste uredništvo *PCF* pretekli mesec. 19-palčni LCD monitorji sicer niso redkost, so pa ravno dovolj zanimivi, da si jih želimo vsi zlorabiti. In če k temu prištejemo dober sloves Samsungovih monitorjev, so naše reakcije čisto razumljive.

Srebrno-črn SyncMaster je vizualna poslastica in ne bo skazil mize še tako zavzetega stilista, zaradi primerno oblikovanega podnožja in nosilca pa ga je mogoče pritrditi celo na zid. Zvočniki, ki postajajo standarden sestavni del vseh sort monitorjev, so vgrajeni v podnožje, od njih pa, kot običajno, vrhunskega zvoka ravno ni mogoče pričakovati, saj jih po kvaliteti prekosijo že čisto navadne stereo namizne čebelice. Se pa bolje obnesejo, če je monitor pritrjen na zid, saj so drugače zvočniki malce nerodno usmerjeni navzgor, kar vsekakor ne prispeva k že tako uborni kvaliteti zvoka.

Čisto druga pesem pa je slika, ki jo je monitor sposoben prikazati. Ta je jasna in kontrastna, reprodukcija barv pa izjemno realistična. Možnosti nastavitev slike je čisto dovolj, zaslonski meniji pa so logični in lahko dostopni. Samsung predstavlja tudi funkcijo MagicBright, ki je v bistvu "zbirka" treh prednastavljenih svetlosti slike za različne vrste uporabe. Najsvetlejša slika je namenjena gledanju videa, srednja brskanju po internetu, najtemnejša pa delu z besedilom. Če ste bolj izbirčne sorte, se pa lahko podate tudi v ročno nastavljanje slike. Ko bi imel monitor še izhod DVI, bi bil skorajda popoln.

**Barbara Banovič**

### →Podrobnosti

**Velikost** 19 palcev
**Vidna površina** 19 palcev
**Najvišja ločljivost** 1.280 x 1.024
**Vidni kot** 170/170 stopinj
**Odzivni čas** 25ms
**Kontrast** 500:1
**Osvetlitev** 250cd/m2
**Dodatno** Zvočniki
**Na spletu**
www.samsung.com
**Prodaja**
Lancom, 02 330 01 00

**PCFormatOcena**

Solidna izdelava, popoln nadzor nad funkcijami, kakovostni rezultati!

Povprečna kakovost video posnetkov, ni baterij za polnjenje

"Nadaljevanje uspešnega niza Canonovih mojstrovin."

**89%**

**PCFormatOcena**

MagicBright, možnosti nastavitev, oblikovanje

Dekorativni zvočniki, ni izhoda DVI

"19 palcev krasne slike s precej manj krasno zvočno podlago."

**87%**

# GERICOM HOLLYWOOD XXL

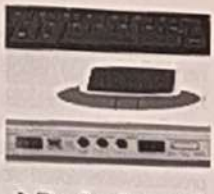
**499.900 SIT** Gericom

Pri podjetju Gericom hočejo s svojim velikanom Hollywood XXL uporabnikom pričarati nekaj vzdušja ameriške filmske (hiper)produkcije, saj je njegovo ime povsem v skladu z drugimi značilnostmi. Na notesniku najbolj izstopa velik TFT zaslon s kar 17 palci dolgo diagonalo, ki je zalo dobro osvetljen in je sposoben prikazovati sliko tudi v širokozaslonskem načinu.

Manj pozerska, a zelo praktična je vgrajena digitalna kamera, ki je nameščena nad zaslonom. Z njo je mogoče posneti dogajanje v uporabnikovem okolju, video posnetke pa je mogoče nato hitro urediti in zmontirati s priloženo programsko opremo podjetja Pinnacle. Za lažjo izdelavo lastnih DVD-jev je vgrajen Toshibin zapisovalnik DVD-jev, ki še dodatno spomni na svet bližča in glamurja.

Drugi del imena (XXL) se najbrž nanaša na zmogljivosti Gericoma – na vgrajen Intelov procesor z 2,8Ghz, 512 Mb pomnilnika in na vgrajen napreden grafični čip ATI Radeon Mobility s 64 Mb pomnilnika. Niti tipkovnica noče iz "velikega" koncepta, saj ima ob osnovnem delu nameščen še numerični del in je tako zelo podobna klasični tipkovnici za osebni računalnik. Daljše tipkanje dodatno olajša dokaj velik prostor na obeh straneh drsnika, ki je kot nalašč za prijetno namestitev zapestij.

**Uroš Majcenović**



## →Podrobnosti

**Procesor** Intel Pentium 4 2,8 GHz
**Pomnilnik** 512 Mb DDR
**Grafična kartica** ATI Mobility Radeon 9000
**Trdi disk** 60Gb
**Zaslon** 17-palčni TFT
**Razširitve** 3 x USB, FireWire, IrDA, modem/mreža, PCMCIA, TV izhod
**Dodatno** Programska oprema Pinnacle in torba
**Dimenzije** 393 x 275 x 37,5mm
**Teža** 3,85 kg (z baterijami)
**Na spletu** www.gericom.com
**Prodaja** Anni d.o.o., 01 583 99 99

**PCFormatOcena**

Odličen zaslon in dobra tipkovnica, vgrajena kamera

Pretežek za prenašanje

"Gericom je nesramno ugoden in poln dobrih značilnosti, za prenašanje pa je žal manj primeren."

**80%**

# HP PSC 2510

**139.209 SIT** Hewlett-Packard **DISS, 01 420 55 06**

HP se trga večfunkcijskih naprav očitno drži kot pitbul in ne kaže nikakršnih nagnjenj do tega, da bi kmalu popustil. Najnovejša tovrstna naprava je skorajda identična že predstavljeni PSC 2410, le da se zna z računalnikom povezati tudi brezžično, in sicer po standardu 802.11 b. Povezovanje in administracija le-te zahvaljujoč nekoliko nedodelanim gonilnikom ni ravno zgledna, a jo je z nekaj prelitega potu mogoče vzpostaviti.

Sicer se pa PSC 2510 kot večfunkcijski strojček dobro obnese. Rezultati tiskanja so odlični, barve so jasno ločene in ni videti nikakršnih prelivanj. Kopije so sicer bolj blede, ne glede na kvaliteto papirja, je pa upravljanje z vsemi opravili sila enostavno na račun dobrih menijev in velikega, 2,5-palčnega zaslona.

**PCFormatOcena**

Čitalnik kartic, vmesnik Wi-Fi, zaslon

Težavna namestitev, blede kopije

"Wi-Fi je bi se bolje obnesel na bolj prenosni napravi."

**80%**


NAJVIŠJE ZA VAŠ DENAR
DOBITNIK NAGRAD
3 LETA GARANCIJE

iiyama
cool blue.

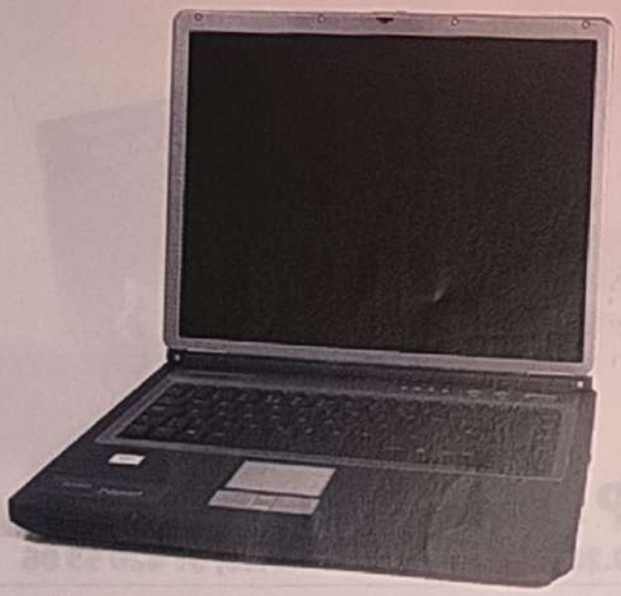
**Vision Master 1451**
Velikost pike: 0.22mm
Največja ločljivost: 1600x1200
Optimalna ločljivost: 1280x1024
Horizontalna frekvenca: 30–96kHz
Vertikalna frekvenca: 50–160Hz
**49.900.-**

**Vision Master Pro 513**
Velikost pike: 0.24 mm
Največja ločljivost: 1920x1440
Optimalna ločljivost: 1600x1200
Horizontalna frekvenca: 30–110kHz
Vertikalna frekvenca: 50–180Hz
**159.900.-**

**ProLite E430S-W**
Ločljivost: 1280×1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0.264 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 350:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Zvočniki
**129.900.-**

**ProLite E430-W**
Ločljivost: 1280×1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0.264 mm
**Odzivni čas: 26ms**
**Kontrastno razmerje: 450:1**
Svetilnost: 250 cd/m²
Zvočniki
**129.900.-**

Prodajna mesta:
HARVEY NORMAN, BIG BANG, POWER PLUS, PERFECT, JAE, ROLAN, IMPULZ SERVIS, MR2, RSH, JANUS TRADE



# NEC VERSA FC160

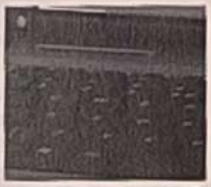
**299.900 SIT** Nec

Na trgu notesnikov se bije boj krvavi za še tako majhen delček pogače in NEC se že dolgo uspešno udeležuje te bitke. V njihovi paleti izdelkov lahko najdete vse sorte notesnikov, od visoko zmogljivih do ultra prenosnih, Versa C160 pa spada nekam na sredino med obojne. Ne poseduje namreč dovolj surove moči, da bi se lahko kosala z najzmogljivejšimi, s skoraj tremi kilogrami pa tudi ni ravno peresno lahka. Poganja jo AMD-jev procesor 2200+, ki ima, kot že verno, takt 1,8GHz.

Samo delo z notesnikom je čisto udobno, hod tipk bi pa le lahko bil malenkost večji. Ob pogledu na tipkovnico tudi hitro dobite občutek, kot da so si jo pri NEC-u sposodili s kakšnega malenkost večjega monitorja in porezali nekaj tipk, da so jo lahko stlačili v prostor, ki je na voljo, saj so določene tipke precej ožje, tipka za črko Ž pa je na hudo nenavadnem mestu, ob tipki F12, zaradi česar zahteva tipkanje kar nekaj privajanja. Se pa C160 odkupi z odlično sledno ploščico, dovolj prostora za zapestja in prav solidnimi zvočniki. 15-palčni zaslon je enakomerno osvetljen in precej kontrasten, le malce večji vidni kot mu ne bi škodil.

Splošen vtis, ki ga daje Versa C160 je prav dober, če seveda upoštevamo, da gre za notesnik, namenjen poslovni rabi, ki se bo v zabavne namene bolj povprečno odrezal, čeprav bo brez težav prebavil filme in grafično manj zahtevne igre. Muči ga namreč dejstvo, da vgrajen grafični čip SIS740 že tako ali tako ni med najbolj zmogljivimi, pa še tistega 32Mb pomnilnika, kolikor ga pač premore, odžira sistemskemu pomnilniku. Gre pač za tipičen notesnik, namenjen prvenstveno delu.

**Barbara Banovič**



## →Podrobnosti

**Procesor** Mobile AMD Athlon 2200+
**Nabor čipov** SiS 740
**Pomnilnik** 256Mb DDR
**Grafična kartica** SiS 740, 32Mb deljenega pomnilnika
**Zaslon** 15-palčni TFT LCD
**Največja ločljivost** 1.024 x 768
**Na spletu** www.nec.com
**Prodaja** Power Plus, 01 511 27 27

## PCFormatOcena

Zanimivo oblikovanje, sledna ploščica

Ni med najzmogljivejšimi na trgu

"Soliden in dobro oblikovan notesnik, ki pa ne bo nikogar osupnil."

**75%**

# OLYMPUS C-5060

**198.000 SIT** Olympus Slovenija

Olympusov C-5050 Zoom je bil dober predstavnik sicer zelo priljubljenega niza digitalnih fotoaparatov Camedia, C-5060 Zoom pa ponuja kar zajetno število uporabnih izboljšav.

Najbolj opevana značilnost novega modela je vsekakor objektiv, ki s 4-kratnim optičnim zoomom in 27mm goriščnico (ekvivalentno 35mm formatu) na širokokotnem koncu ponuja najboljšo tovrstno možnost v razredu kompaktnih digitalnih fotoaparatov.

Fotografije so ostre na vseh koncih, barvnih popačenj skorajda ni, smo pa kljub poročilom nekaterih drugih preizkuševalcev opazili stopnjo šuma pri nočnih posnetkih. Barve so natančne in primerno nasičene, v primerjavi s predhodnikom malce manj kontrastne, a boste ob uporabi lastnih nastavitev beline vsekakor našli svoj ton.

Izdelava je solidna, kar pomeni dobro oprijemljivost nekoliko težjega fotoaparata. Kljub temu je fotoaparat dovolj majhen za v velik žep, a je bolj priporočljivo dokupiti torbico, saj se pol kilograma (z baterijo) pri hoji kar pozna. Razporeditev krmilnih gumbov je brez večjih pomanjkljivosti, nabor funkcij je pester, baterija zelo vzdržljiva (brez uporabe zaslona boste lahko fotografirali do 108 ur), omembe vredna pa je hkratna uporaba dveh tipov pomnilniških kartic – CompactFlash in xD Picture Card – med katerima preklopite s pritiskom na poseben gumb.

Vsekakor je digitalni fotoaparat Olympus C-5060 poglavje zase v sicer nasičenem trgu podobnih ponudnikov, saj je kljub dokaj počasnemu zagonskemu času dobro odziven, na splošno pa je na njem težko najti kakšno večjo napako. Torej, visoko priporočljiva zadeva, ki je zmožna ustvariti res vrhunske rezultate, vendar za višjo ceno od tekmecev.

**Daniel Andjelković**

## →Podrobnosti

**Ločljivost** 5,1 MP
**Zaslon** 1,8-palčni
**Pomnilnik** CompactFlash, xD Picture Card
**Povezljivost** USB
**Teža** 516g (z baterijo in kartico)
**Dimenzije** 116 x 87 x 66mm
**Na spletu** www.olympus.com
**Prodaja** Olympus Slovenija, 01 236 33 10

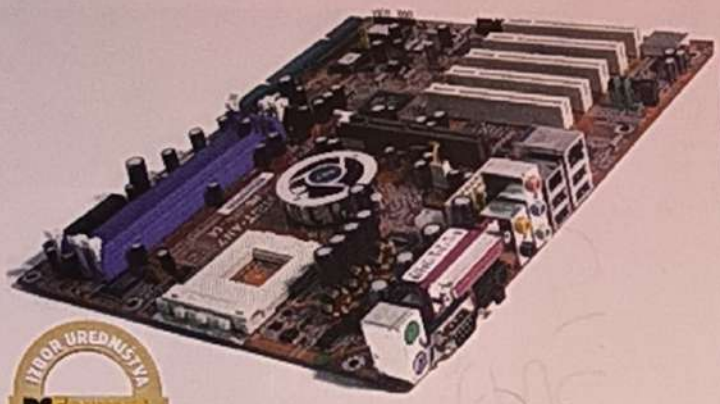
## PCFormatOcena

Odlična izvedba na vseh področjih, odličen širokokoten objektiv

Relativno počasen zagon, cena

"Vrhunski kompaktni fotoaparat z nekaj dobrodošlimi izboljšavami glede na predhodnika."

**90%**



IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat JANUAR 2004

# ABIT AN7

**31.400 SIT** Abit

Recimo, da ste brali prejšnjo številko PCF, v kateri smo testirali osnovne plošče. Če ste nato odšli v trgovino, kupili ploščo, ki je dobila dobro oceno in jo vgradili v svoj sistem, bi človek mislil, da bo nekaj časa mir. Abit očitno misli drugače.

AN7 je na prvi pogled močno podobna plošči NF7-S različice 2.0. Podobnost je tako očitna, da sem brez pogleda na škatlo, v kateri prihaja, začel robantiti, zakaj sem ponovno dobil v test isto ploščo. Kar kmalu me je urednik mirno pogledal in mi brez besed pokazal škatlo. Ups! V zadregi sem zamomljal nekaj o telefonu, ki me je zmotil ter o kupu dela, ki me še čaka in urno stekel nazaj v laboratorij. Čisto nova plošča torej. Po primerjavi je opaziti majhne spremembe, kot na primer obarvana podnožja za pomnilnik, milimetrski pomik v kombinaciji z 90-stopinjskim zasukom priklopnega mesta za napajanje in premik priključnih mest za paralelne IDE naprave na rob plošče, kar je zadnje čase postal trend pri Abitu. Vendar vse to so malenkosti, ki ne bi upravičevale novega imena ali celo nakupa. Za to poskrbi tehnologija µGuru. Na plošči tako najdemo majhen procesor, na katerem se blešči nalepka µGuru. Njegova naloga je zbirati podatke in ukrepati, ko je potrebno. Zna pogledati obremenitev procesorja in njegovo temperaturo, če je nizka, zmanjša število vrtljajev ventilatorja, ki hladi procesor in seveda obratno. Če bi radi iztisnili še zadnji hertz iz procesorja, vam µGuru pomaga kar v Windows. Tudi če se sistem ruši, zna µGuru narediti povzetek in ga poslati Abitovim inženirjem. Konkurenca bo spet slabe volje...

**Andrej Potočnik**

## →Podrobnosti

**Nabor čipov** nVidia nForce2 Ultra
**Podprti procesorji** AMD serije Athlon, Duron
**Tip pomnilnika** DDR200/266/333/400
**Količina pomnilnika** 3Gb
**Razširitvena mesta** 1x AGP 8x, 5x PCI, 4x USB 2.0
**Integrirano** Zvočna kartica 5.1, mrežna kartica 10/100Mbit, Silicon Image krmilnik S-ATA RAID
**Na spletu** www.abit.com.tw
**Prodaja** SunRise Computers, 01 524 02 91

**PCFormatOcena**

Dobre značilnosti in kvalitetne fotografije

Samo 16Mb pomnilnika

"Simpatičen kompletek, toda nič kar bi ga izpostavilo iz množice."

**70%**

# CAMEDIA C-350 ZOOM

**54.000 SIT** Olympus
**www.olympus.co.uk**

Kar vidite tule je nič kaj impresiven fotoaparat nižjega cenovnega razreda. A čeprav ni nič posebnega, še vedno poseduje CCD s 3,2 megapiksla, ki je zmožen proizvesti fotografije do ločljivosti 2.048 x 1.536. Fotografije, ki jih ustvarja Olympus, smo čisto zadovoljni, a je bilo za končno zadovoljstvo potrebnega nekaj popravljanja. Zajemati je mogoče tudi video posnetke do ločljivosti 320 x 240, a je na 16Mb pomnilniško kartico XD mogoče shraniti le 30 sekund visoko kvalitetnega videa QuickTime.

**PCFormatOcena**

Dovolj prostora za celo vesolje

Dražji kot notranji trdi diski

"Veliko, a nekoliko pretežko skladišče podatkov."

**83%**

# 250GB ZUNANJI TRDI DISK

**83.000 SIT** Iomega
**www.iomega.com**

Morda danes res ne potrebujete 250Gb prostora za vaš trenutni računalnik, toda počakajte še kakšno leto, ko boste kar kričali po vsakem prostem bajtu. Iomega 250 ima več kot dovolj prostora za vaše potrebe, lahko se namesti in ni dosti dražji od podobnega notranjega trdega diska, v paket pa je vključen tudi *Norton Ghost*. Edina slaba stran celotne stvari je to, da potrebuje lastno električno napajanje in nima podpore za USB 2.0.

**PCFormatOcena**

µGuru je fantastičen skupek silicija in programske kode

Lahko bi končno premaknili priklope za napajanje

"µGuru je preprosto fantastičen. Pričakujemo ga na vseh prihodnjih ploščah."

**91%**

# INSPIRE T2900

**23.600 SIT** Creative
**http://uk.europe.creative.com**

Vsi tisti, ki ob vseh opisih najrazličnejših zvočnikov v tej reviji že dobivate ošpice, ste lahko sedaj potolaženi. Najnovejši Creativovi zvočniki iz serije Inspire so močno izboljšani glede na prejšnje izvedbe, še posebej zato, ker so pri Creativu v satelite vključili še dodatne visokotonce. S tem dodatkom so zvočniki ogromno pridobili, saj je zvok, ki ga proizvedejo, resnično odličen. Če iščete kaj večjega, so ti zvočniki na voljo tudi v izvedbah 4.1, 5.1 in 7.1. Novosti pa ne manjkajo niti na oblikovnem področju, saj so posnemali iTrigue in pri izdelavi kombinirali različne materiale. Oblikovne spremembe je bil deležen tudi nizkotonec, ki je pri tem modelu ožji. Nič od tega pa ne spremeni dejstva, da imajo enak frekvenčni razpon in jakost, tako da je zvok skoraj enak (oziroma bi bil, ko ne bi bilo odličnih visokotoncev).

**PCFormatOcena**

Znatno boljši visoki toni

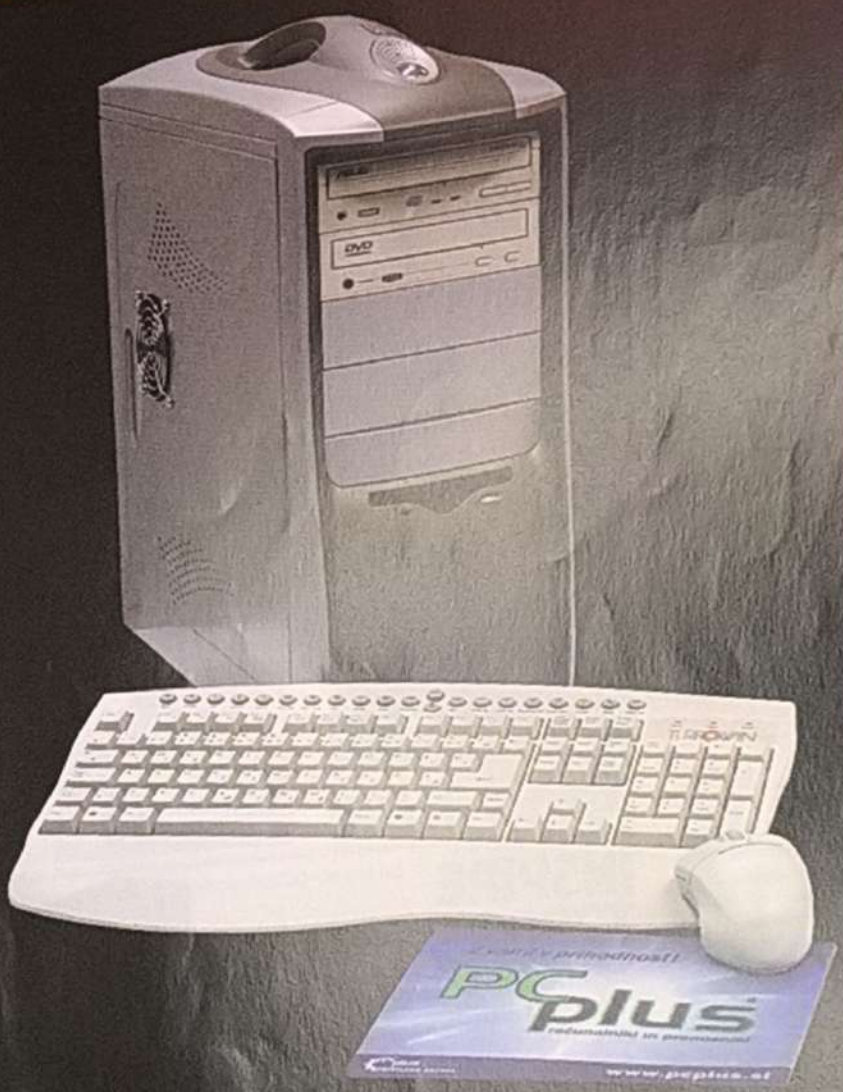
Še en PC zvočnik

"Isti stari zvočniki, ki jih visokotonci povzdignejo v nove višine."

**79%**


www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

# Harvey Norman




**PC "STORM X"**

Procesor Intel Pentium4 2.6 GHz
Pomnilnik 512MB DDR RAM
Trdi disk 120 Gb
CD-RW enota
DVD enota
Grafična kartica ATI Radeon 9200
128 MB TV-OUT
TV Tuner Pinnacle
Modem v.90
Omrežna kartica
Tipkovnica
Miška

**MALOPRODAJNA CENA: 179.990,00 SIT**

**Največja izbira računalniške in druge večpredstavnostne opreme na enem mestu.**

Doživetje vredno ogleda!

**ODPRTO SEDEM DNI V TEDNU**

intel inside pentium 4

Intel, the Intel Inside logo and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Performance may vary depending on the system configuration and software applications used.

# Harvey Norman, Letališka 3D, 1000 ljubljana
# Tel.: 01/5855000

**LCD BENQ FP 731**
Velikost 17 inch
Maximalna ločljivost 1280x1024
Velikost pike 0,264mm
Kontrast 450:1
Svetilnost 260cd/m2

**CENA: 106.990,00 SIT**

**SCANER CANON LIDE 20**
Ločljivost 1600x1200
48-bitna barvna globina
En kabel za USB priklop in napajanje
Skeniranje, kopiranje in pošiljanje s pritiskom na en gumb

**15.790,00 SIT**

**PRESTIGIO P170T**
Velikost 17 inch
Velikost pike 0,264mm
Kontrast 400:1
Svetilnost 250cd/m2 + TV VHOD

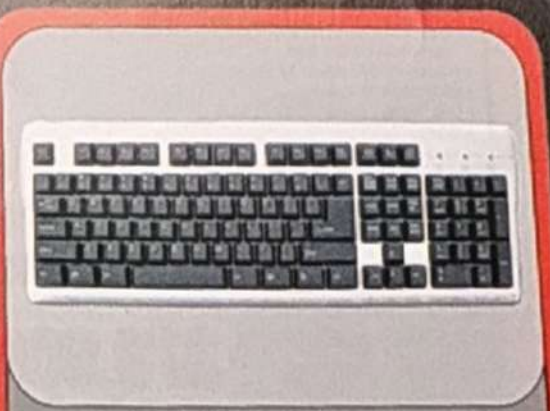
**CENA: 133.990,00 SIT**

**HP DESKJET 5150**
Barvni tisk A4
Maksimalna ločljivost 4800 DPI
Maksimalna hitrost izpisa 19 str/min črno belo, 14 str/min barvno
USB vmesnik

**CENA: 23.990,00 SIT**

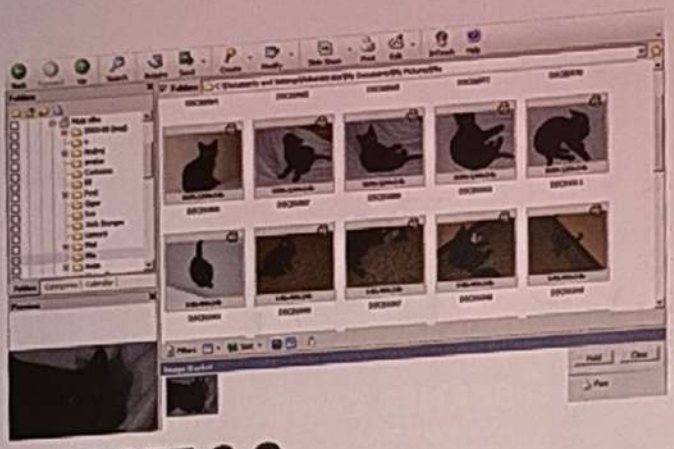
**ZVOČNIKI 5.1 TRUE SOUND SP 2005**
Home theater system
Izhodna moč 18W (SUB) + 10W
SUB: 30Hz - 200 Hz
Sateliti: 150 Hz - 20kHz

**CENA: 12.990,00 SIT**



**TIPKOVNICA STANDARD 8004R**
Lasersko natisnjeni znaki za daljšo življenjsko dobo
Podpora za Win95/98/2000/ME/NT/XP
Na voljo s priklopi AT, PS/2 in USB
Na voljo v različnih barvah

**CENA: 1.490,00 SIT**



# ACDSEE 6.0 POWERPACK DELUXE

**33.120 SIT** ACDSystems **EC, 01 434 10 27**

Ko pomislimo na organizacijo in arhiviranje slik, ni mogoče spregledati aplikacije *ACDSee*. Danes že šesta različica, tukaj v "močnem paketu", zajema aplikacijo za organizacijo in arhiviranje slik, ki po novem ponuja možnost nepo-srednega ustvarjanja CD-ja z najljubšimi fotografijami, funkcijo Easy Select za enostavno brskanje po slikovnih datotekah, prenovljeno možnost ustvarjanja predstavitev in ocenjevanje fotografij. Svežnju priloženi aplikaciji *FotoSlate 3.0* in *FotoCanvas 3.0* služita tiskanju in urejanju slik, a sta namenjeni predvsem domačim uporabnikom. *ACDSee 6.0* je kljub tem osnovnim dodatkom eno močnejših orodij za arhiviranje in organizacijo slikovnega materiala.

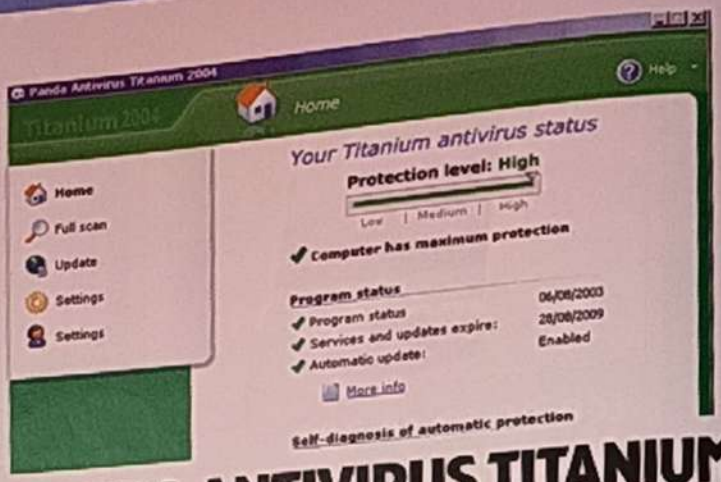
**PCFormatOcena**

Zmogljivo orodje, veliko funkcij

Težave pri izmenjavi datotek

"Močno orodje s težavno komunikacijo med uporabniki."

**80%**




# PANDA ANTIVIRUS TITANIUM

**11.365 SIT** Panda Software **Ribera 07 346 10 20**

Protivirusna zaščita računalnikov se dandanes vrti okoli dveh velikih imen: Symantec in Panda Software. Slednji je sedaj ponudil slovensko različico za leto 2004, z imenom *Panda Antivirus Titanium*. Pri Pandi stavijo na preverjeno formulo, saj večjih razlik v primerjavi s konkurentom ni. Zaščitna barva Panda Software je zelena, kar bi lahko programu šteli v slabo, saj je vmesnik res malce neprijeten za oči. Glede preglednosti in intuitivnosti pa tekmeca ponekod tudi prekaša. Odkriti zmore čez 61.000 znanih virusov vseh vrst, samodejno posodabljanje je samoumevno, pri najvišji hitrosti pa je poraba sistemskih sredstev minimalna. Združljiv je z večino odjemalcev za e-pošto, tako da pred (vsaj znanimi) virusi v priponkah ni bojazni. Torej, na splošno najboljša alternativa *Norton Antivirusu*.

**PCFormatOcena**

Absolutno nujna zaščita...

...z "zelenim" vmesnikom

"Enoletni mir pred virusi za precej ugodno ceno."

**85%**

www.acer-ee.com

TRAVELMATE 290 SERIJA

VSE KAR POTREBUJETE DA STE POVEZANI

Acer priporoča Microsoft® Windows® XP Professional za mobilno računalništvo.

TRAVELMATE 290

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija
  - Intel® Pentium® M procesor 1.3GHz
  - Integriran Intel® PRO/Wireless 2100 802.11b priklop na brezžično omrežje
- Microsoft® Windows® XP Professional
- 15.0" XGA TFT ekran
- Disk 30GB
- Grafika do 64MB 3D AGP DVMT
- 512MB DDR RAM
- DVD-RW ali DVD/CD-RW combo pogon
- S-Video out priključek
- Do 5 ur avtonomije
- 2 leti standardne garancije
- Prvo leto "International Travelers Warranty"

NOVO

Omejena ponudba

Za več informacij kontaktirajte: sales@acer-ee.com

379.900 SIT

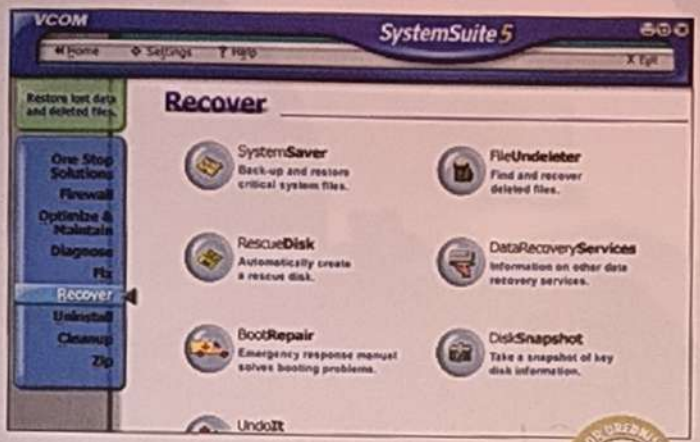
Priporočena cena za model z DVD/CD-RW. CENA JE V SIT IN VKLJUČUJE DDV.

centrino MOBILE TECHNOLOGY

acer Empowering People

Distributer:
TrendNet d.o.o., Šlandrova 6a, 3320 Velenje, 03-586 30 33, www.trendnet.si.

Pooblaščeni prodajalci:
Celje: Merkur d.d., Mariborska cesta 7, 03-543 21 97, www.merkur.si Gornja Radgona: Smart s.p., Cankarjeva 16, 02-564 81 50 Kamnik: E-misija d.o.o., Ljubljanska cesta 21d, 01-830 35 30, www.e-misija.si Koper: Tvis d.o.o., Ulica II. Prekomorske brigade 22/A, 05-627 12 97, www.tvis.si Laško: Teal d.o.o., Kidričeva ulica 5, 03-734 00 70, www.teal.si Ljubljana: Harvey Norman Trading d.o.o., Letališka 3d, 01-585 50 00 - ISG d.o.o., Avčinova 12, 01-309 16 81, www.isg.si - Uninet d.o.o., Celovška cesta 122, 01-583 76 30, www.uninet.si - Vicoma d.o.o., Šmartinska cesta 152, 01-520 04 90, www.vicoma.si Maribor: Birostroj Computers d.d., Mladinska ulica 3, 02-234 78 00, www.birostroj.com - Hermes Oprema d.o.o., Kardeljeva cesta 94, 02-320 52 84, www.hermes-oprema.si - RoLAN d.o.o., Jadranska cesta 27, 02-300 13 00, www.rolan.si Ptuj: PCS Computers d.o.o., Osojnikova cesta 21, 02-780 02 60, www.pcs-slo.com Rečica ob Savinji: 2-bit d.o.o., Rečica ob Savinji 143, 041-73 29 11, www.2bit.si Slovenj Gradec: Miron d.o.o., Ronkova 4/2, 02-883 91 20, www.miron.si




# SYSTEMSUITE 5

**13.500 SIT s spleta, 17.000 SIT v škatli**

VCOM www.v-com.com

Nekdaj Ontrackov SystemSuite je programski paket, zasnovan tako, da bi naj zadovoljil vsem vašim varnostim in vzdrževalnim potrebam, ki zadevajo PC. Za ceno, ki jo VCOM zahteva za peto različico, dobite veliko: paket vključuje več kot 50 različnih orodij, od katerih so nekatera resnično majhna, veliko pa jih nikoli ne boste uporabili. V paketu je požarni zid, protivirusni program, orodje za defragmentacijo, diagnostična orodja, filtri za spam, nadzor zasebnosti in še veliko več. Vsa orodja so dobra, nekatera so celo odlična, paket pa je že dovolj dolgo na trgu, da mu je mogoče zaupati. Če bi bili pikolovski, bi pripomnili še to, da bi bil priročnik lahko boljši. Pa nismo.

**PCFormatOcena**

Vsa orodja za vzdrževanje, ki jih potrebujete

Skoraj preveč možnosti za en sam paket

"Cenejši kot *Norton SystemWorks*, pa še ponuja več."

**90%**

# BUSINESS CARD FACTORY DELUXE

**10.000 SIT** Nova Development

www.novadevelopment.co.uk

Vse, od teže in kvalitete vizitke, pa do tipa, ki vam jo moli pred nos, veliko pove o lastniku in podjetju, za katerega dela. Zato nas strese že ko samo pomislimo na to, da bi si vizitke natisnili z brizgalnim tiskalnikom na navaden papir, kot nas želi prepričati Business Card Factory Deluxe, ki je povrhu vsega počel še grozne stvari z računalnikom, ko smo ga poskusili odstraniti. Fuj.

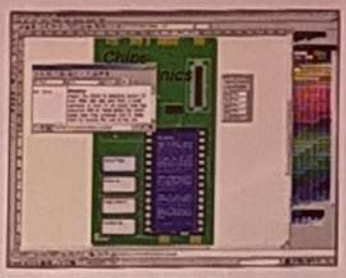
**PCFormatOcena**

Veliko psav in slik, ki jih lahko uporabite

Možnosti za profesionalni tisk so drage

"Dober za oblikovanje, a boste morali vizitke natisniti kje drugje."

**30%**



# WEB STUDIO

**3.400 SIT** Focus Multimedia

www.focusmm.co.uk

Obstajajo veliko slabše brezplačne rešitve za spletno oblikovanje. Rezultati so daleč od osupljivih, a je Publisherjevemu podoben vmesnik sila enostaven za uporabo, HTML, ki ga program generira, pa primerno urejen. Če nimate želj po veličastnosti, lahko ustvarite kar nekaj simpatičnih osnovnih spletnih strani z Web Studiom, se vam pa splača pobrskati po spletu, če boste našli še kakšno freeware možnost.

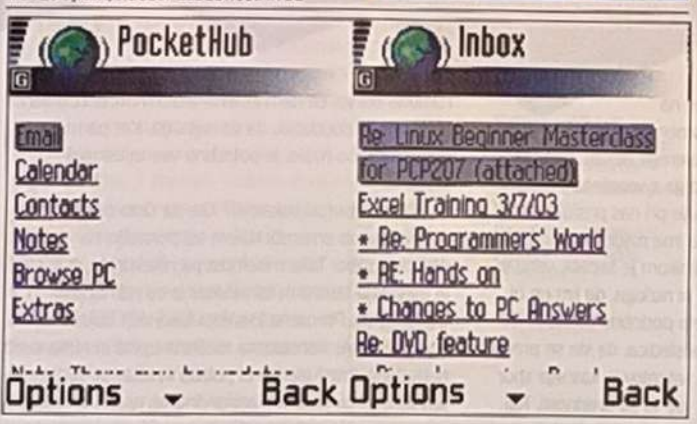
**PCFormatOcena**

Poceni in enostaven, a opravi delo

Za oblikovanje ne boste dobivali nagrad

"Če ne gre bolje, je to poceni način za ustvarjanje spletne strani."

**72%**




# POCKETHUB 2.0

**16.900 SIT** Pocketwatch Systems

www.pocketwatchsystems.com

Vaš mobilni telefon zazvoni, ko ste na poti. Pozabili ste poslati pomembno e-sporočilo vašemu šefu/mami/prijatelju. Še huje je, da se ne morete spomniti njihovega elektronskega naslova. In niti najnovejša generacija pametnih telefonov vam ne more pomagati, če ste kilometre stran od svojega računalnika. PocketHub je točno tisto, kar potrebujete, saj vam omogoča dostop do vašega računalnika s katere koli naprave z dostopom do interneta, pa naj bo to PC, dlančnik in celo telefon z WAP-om. Berete lahko datoteke, berete in odgovarjate na e-pošto in pošiljate datoteke neposredno z vašega PC-ja. Kot bi imeli cel računalnik v mobilnem telefonu, kar je kul.

**PCFormatOcena**

Dostop do vašega PC-ja od koder koli

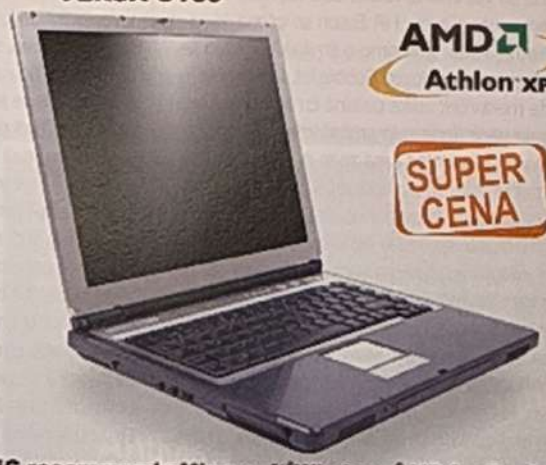
PC mora biti stalno prižgan

"Učinkovito in hitro orodje – kot bi svoj disk nosili s seboj."

**87%**


Vaš novi partner NEC

VERSA C160



AMD Athlon XP-M

SUPER CENA

NEC recommends Microsoft® Windows® XP for Business.

Za domačo in poslovno uporabo

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- prava mobilnost
- 1 leto garancije

NEC VERSA C160

299.900 SIT

- Mobile AMD Athlon™ XP procesor 2200+
- 256 MB DDR spomina, trdi disk 40 GB
- 15" TFT XGA zaslon
- Combo DVD/CD-RW enota
- ATI 340M 32MB grafična kartica
- Zvočna kartica codec AD1981B
- 3x USB 2.0, 56K modem,
- LAN 10/100, Firewire
- Li-Ion baterija, Free Dos
- Teža 2,9 kg

Cene so informativne, ...

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: Harvey Norman, Janus Trade, Big Bang, Teal, PowerPlus, Mentis, Bocom, Tech Trade, Rolan, Metaling, Media dom

PREIZKUŠENO

# Supertest

**18 TISKALNIKOV**
od 24.990 SIT do 239.880 SIT

# Tiskalniki

Prvi supertest v novem letu pomeni čas, za katerega imamo rezerviran termin tiskalnikov. Umirjeni januar je za **Andreja Potočnika** idealen čas za ustvarjanje tiskanih umetnij.

Tiskali bi torej. Ni problema. Pomeni, da ste večino najtežjega dela že ustvarili in sedaj vas čaka samo še proces prenosa na papir. Kateri tiskalnik bi za to uporabili? Vas mučijo izjemno nizke cene črnilnikov? Ali pa bi raje natisnili goro letakov, da pritegnete celotno sosesko na garažno prodajo? Kakor koli že, ta mesec boste izvedeli, kateri tiskalnik je kot nalašč za vas. Bliskovitemu razvoju pa se lahko zahvalite, da bo čez dva meseca vse drugače.

Prisotna so vsa imena, katera dajo kaj nase v tiskalniškem poslu. Canon, HP, Epson so imena, ki so vedno prisotna, kadar govorimo o črnilnikih. Canon še vedno prisega na tehnologijo BubbleJet, ki v osnovi pomeni, da mehurček zraka potisne črnilo po cevi in to se izlije na papir. To je zelo groba razlaga, je pa princip delovanja že dolgo časa znan in deluje odlično. HP se je tudi odločil, da bo uporabljal podoben pristop, toda za razliko od Canonovih tiskalnikov, ki imajo ločeno tiskalniško glavo od kartuš, HP raje prisega na integracijo glave na kartušo. Na ta način ob zamenjavi kartuše začnete uporabljati novo glavo in s tem vam nivo kvalitete izpisa ne pada zaradi obrabe. Tretji jezdec apokalipse pa je seveda Epson, ki se je že pred časom odločil za uporabo električne tehnologije micro-piezo, kar v bistvu pomeni, da z dovajanjem elektrike kristal poskoči in iztisne črnilo na papir. Zaradi konstantne temperature črnila jim uspevajo zelo majcene pike, za katere porabi samo dva pikolitra črnila. Za primerjavo: Epsonovi inženirji pravijo, da je takšna pika nekako štirikrat manjša od debeline lasu.

Verjel sem jim na besedo, kajti na moji glavi lasje ne rastejo...

Obstaja pa še četrti igralec na področju črnilnikov, ki ga ne smemo spregledati. To je Lexmark, katerega nekateri sovražijo bolj kot Osamo, spet drugi pa ga z veseljem uporabljajo doma. Lexmark si je pri nas prislužil nekaj črnih pik, ko se je izkazalo, da ima najdražje kartuše na tržišču. Tudi podpora tiskalnikom je šepala, vendar se podjetje trudi še naprej in ni razloga, da jim ne bi uspelo. Njihove kartuše so zelo podobne tistim, ki jih uporablja HP, kar je logična posledica, da sta se pred leti podjetji sprli na področju patentov in kasneje spor rešili v skupno korist. Vendar vse to so prednosti. Kaj pa slabosti? Če bi povprašali podjetja, kaj si mislijo o konkurenci, bi kmalu slišali, kako bi Epson očital, da mehurčkanje nima konstantne temperature črnila in da zaradi tega pike na papirju niso konstanto iste oblike, medtem ko bi HP mirno odgovarjal, da se Epsonu šobe na tiskalnih glavah dostikrat zamašijo, kar pomeni precejšnje stroške pri zamenjavi. Seveda, Canon, ki rad uporablja barvno ločene kartuše, bi konkurentoma očital neekonomičnost, saj skupne barvne kartuše pomenijo, da mečemo stran rdečo in rumeno barvo, če nam je zmanjkalo modre. Lexmark pa bi mirno poudarjal, da so najboljši. Ker pa malo dajemo lastno hvalo, je potrebno vse te tiskalnike preveriti.

Kaj pa laserski tiskalniki? Gre za čisto drugo vrsto tiskalnikov, ob omembi katere vsi pomislijo na poslovno rabo. Taka miselnost pa nikakor ne drži, saj je ogromno laserskih tiskalnikov, ki so namenjeni domači rabi. Primarna kvaliteta laserskih tiskalnikov so tiho delovanje, konstantna kvaliteta izpisa in nizka cena natisnjene strani glede na potrošni material. Tudi cene teh tiskalnikov niso več astronomske, razen seveda, ko govorimo o barvnih laserjih. Tu pa vas cena zna rahlo šokirati. Ali pa tudi ne, če ste ravno prodali avto in imate dovolj denarja in prostora v garaži.

Ne glede na to, ali iščete črnilnik ali laser, boste ta mesec vedeli, kaj se vam splača kupiti. To je najtežje delo, vam preostane le, da razbijete hranilnik, naberete kovance in odkorakate v trgovino.

**PCF**

Več informacij in ceniki:
WWW.KFM.SI
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135
KFM COMPUTERS
AMD XP 3000+ in tudi ostali procesorji
Vrhunska kvaliteta, brezplačna dostava po vsej Sloveniji in seveda dostopne cene !
GARANCIJA 24 Mesecev

# CANON i560

**49.980 SIT** Canon

Canon je zelo uspešen proizvajalec tiskalnikov in njegovi mali modeli so se raznih akcijah dostikrat prodajali za med. To še zdaleč ne pomeni, da izdelujejo le cenene tiskalnike, kar uspešno dokazujejo z njihovimi modeli visokega in foto razreda.

i560 je tiskalnik, ki ga najverjetneje čaka naslov najboljšega izdelka na področju brizgalnih tiskalnikov. Razvili so ga iz dokaj uspešnega predhodnika, modela i550, ki še vedno slovi po ekonomičnosti in hitrosti. Ker je Canon uspel narediti še manjši brizgalni mehanizem, zgrajen pod vplivom tehnologije Advanced MicroFine Droplet, so to novost uporabili tudi pri izdelavi modela i560, tako da je najmanjša količina črnila, ki ga tiskalnik iztisne iz sebe, 2 pikolitra. Odličen dosežek, saj se tako majhne količine črnila se hitreje sušijo in pomenijo lepše prelive. Uporabljen je klasičen sistem ločenih kartuš za barve, kar pomeni štiri enako velike kartuše, ki jih nosi tiskalniška glava. Tiskalnik zmore tiskati v ločljivosti 4.800 x 1.200 pik na palec, kar je standard za ta razred. Bolj zanimiv je pregled zmogljivosti in hitrosti tiskanja. Tu je Canon naredil največji korak naprej v primerjavi s prejšnjim modelom. i560 zmore kar natisniti kar 22 strani teksta v minuti, kar je resnično veliko. Spominjam se prejšnjega supertesta, ko je bilo 16 strani v minuti izjemno dober dosežek. Ko preidemo na uporabo barv, se tiskanje upočasni na 15 strani v minuti, tiskalnik se pa odlično obnese tudi pri tiskanju celostranskih fotografij.

Oblikovno se tiskalnik ni znatno spremenil v primerjavi z prejšnjim modelom, saj Canon še vedno vztraja pri čim manjšem zvijanju papirja, kar je sicer pohvalno, po drugi strani pa izpostavlja odprtino, kjer se prah in manjši predmeti rade volje izgubijo.

## →Podrobnosti

**Najvišja hitrost tiskanja** 22 strani v minuti ČB, 15 barvno
**Najvišja ločljivost** 4.800 x 1.200 pik na palec
**Tiskanje do roba** Da
**Obojestransko tiskanje** Ne
**Priklop** USB
**Na spletu** www.canon.si
**Prodaja** Canon Adria, 01 530 87 10

## PCFormatOcena

Odlično ravnovesje med ceno, kvaliteto in hitrostjo

Lahko bi bil zasnovan tako, da bi prah težje vstopal v odprtine

"Odličen tiskalnik, primeren za v vsak dom ali pisarno."

**92%**

# Kako smo testirali

Ta mesec je na voljo cel kup tiskalnikov, od majhnih namiznih napravic, do pravih tiskarn.

Testiranje je preprosto, saj je potrebno samo pogledati, kaj je tiskalnik natisnil. Pri tiskanju slik se je uporabljal navaden 80-gramski papir ter foto papir in najvišje nastavitve tiskanja, medtem ko se je za DTP meritve in tekst uporabljal privzeti način. Meritve se delijo na:

### Kvaliteta

Seveda, brez kvalitete ne gre. Tiskalniki bi lahko izpljunili tudi dvakrat več listov v minuti, a potem ne bi znali prebrati niti črke.

### Hitrost

Čas je denar, pravijo, in danes nimamo na voljo veliko časa. Bi si res želeli opaznega staranja med tiskanjem enega lista?

### Generičen papir

Vsi testni listi, s katerimi mahajo prodajalci, so narejeni z najboljšim papirjem. Kako pa se njihov tiskalnik obnese na generičnem papirju?

### Kvaliteta izdelave

Če tiskalnik škripa in stoka med tiskanjem, to gotovo ni znak kvalitete in zanesljivosti.


Vrhunska protivirusna zaščita
Z VGRAJENIM POŽARNIM ZIDOM
Panda Antivirus Platinum 7.0
sedaj tudi v slovenščini!

V slovenščini tudi tehnična pomoč
24 ur in 365 dni
Platinum 7.0 + Firewall
GENERALNI ZASTOPNIK ZA SLOVENIJO:

# →SupertestTiskalniki

## →CANON i455

**Najvišja hitrost tiskanja** 18 strani v minuti ČB, 12 barvno
**Najvišja ločljivost** 4.800 x 1.200 pik na palec
**Tiskanje do roba** Da
**Obojestransko tiskanje** Ne
**Priklop** USB
**Na spletu** www.canon.si
**Prodaja** Canon Adria, 01 530 87 10

## →EPSON C64

**Najvišja hitrost tiskanja** 17 strani v minuti ČB, 9 barvno
**Najvišja ločljivost** 5.760 x 720 pik na palec
**Tiskanje do roba** Da
**Obojestransko tiskanje** Ne
**Priklop** USB, pararelni
**Na spletu** www.epson.com
**Prodaja** Avtera, 01 585 341

## →CANON i965

**Najvišja hitrost tiskanja** 10 strani v minuti ČB, 10 barvno
**Najvišja ločljivost** 4.800 x 2.400 pik na palec
**Tiskanje do roba** Da
**Obojestransko tiskanje** Ne
**Priklop** USB
**Na spletu** www.canon.si
**Prodaja** Canon Adria, 01 530 87 10

## →EPSON C84

**Najvišja hitrost tiskanja** 22 strani v minuti ČB, 12 barvno
**Najvišja ločljivost** 5.760 x 720 pik na palec
**Tiskanje do roba** Da
**Obojestransko tiskanje** Ne
**Priklop** USB, paralelni
**Na spletu** www.epson.com
**Prodaja** Avtera, 01 585 3411

## CANON i455
### 29.940 SIT Canon

Canonov najmanjši tiskalnik na tokratnem testu sploh ni njihov najmanjši model, pač pa se uvršča v srednji razred (kompliciran razvrščanje, kot pri avtomobilih). Kljub umestitvi v srednji razred pa odlično opravlja svoje delo. 4.800 x 1.200 pik na palec je ločljivost, s katero boste operirali le na najboljšem Canonovem papirju, pri uporabi navadnega papirja pa vas bo navduševalo dejstvo, da boste v minuti imeli natisnjenih do 18 strani. Oblikovno je tiskalnik privlačen, čeprav ni med najmanjšimi, a to lastnikov ne bi smelo motiti. Gorenjci bodo navdušeni nad tiskalnikom, saj je stopnja ekonomičnosti visoka, poleg tega pa omogoča tiskanje do roba lista.

**PCFormatOcena**

Dobra stopnja ekonomičnosti

Kvaliteta izpisa precej zaostaja za i560

"Biti majhen in hiter je odlika dirkalnikov, ne tiskalnikov."

**78%**

## CANON i965
### 99.990 SIT Canon

Tudi i965 je razvit na podoben način, iz svojega predhodnika, i950. Najdražji črnilniki so seveda foto navdahnjeni, in tako je tudi pri tem modelu. Foto tiskalniki uporabljajo v kombinaciji s standardnimi štirimi barvami še dodatna odtenka, torej skupno šest različnih barv. Tudi tu se je Canon odločil ponuditi vsako barvo v ločeni kartuši, tako da vselej porabimo vso barvo, ki nam je na razpolago. Z uporabo foto papirja se tiskalnik pokaže v vsej svoji kvaliteti, saj so slike resnično lepe. i965 po drugi strani potrebuje kar nekaj časa, da očisti glavo in se pripravi na tiskanje, moteče pa je tudi to, da začne to opravljati šele takrat, ko dobi ukaz za tiskanje.

**PCFormatOcena**

Foto kvaliteta je najvišja med vsemi na testu

Počasi tiska glede na konkurenco

"Natisnjene fotografije so resnično lepe, vendar za visoko ceno."

**88%**

## EPSON C64
### 33.480 SIT Epson

Epson je podjetje, ki z novejšimi modeli njihovih tiskalnikov nikakor ne doseže slave, ki jo je nekoč imelo. Kadar koli pripravijo nove modele, se zgodi, da se konkurenca bolje odreže. C64 je model, namenjen srednjemu razredu, kjer pa se mu ne godi dobro. Hitrost tiska je še solidna, istega pa ni mogoče reči za kvaliteto tiska pri osnovni nastavitvi. Če kvaliteto zvišamo, se hitrosti tiskanja zniža, kar je sicer logično, a Epson takšne težave ne bi smel imeti. Tisti, ki se boste vseeno odločili zanj, boste odobravali nekoliko nižjo ceno in za odtenek tišje delovanje v primerjavi s prejšnjim modelom.

**PCFormatOcena**

Kvaliteta izpisa je lahko visoka

Počasi tiska pri tej kvaliteti

"Sodobni Epsonovi tiskalniki nas resnično ne prepričajo."

**74%**

## EPSON C84
### 45.480 SIT Epson

Tudi ko se vzdignemo na višji nivo pri Epsonovi ponudbi, se zgodba ne spremeni veliko. Varujte se misli, da gre za počasen tiskalnik, saj tudi ta zmore natisniti do 22 strani v minuti, le da so rezultati tiskanja slabše kvalitete kot pri Canonu. Problem rešite na enak način, kot pri manjšem C64, torej z višanjem kakovost tiskanja, kar seveda posledično pomeni nižanje hitrosti. Še ena izmed nerodnosti pri tem tiskalniku je ta, da neha tiskati, če zmanjka ene od barv, pa čeprav bi želeli natisniti samo črn tekst. Z najvišjo kvaliteto tiska boste zadovoljni, pa tudi barve se zelo hitro sušijo.

**PCFormatOcena**

Hitrost tiskanja, sušenje in obstojnost barv

Počasen pri kvalitetnem tisku

"Barve, ki jih uporablja ta Epson, so resnično obstojne."

**79%**

## →EPSON PHOTO830U

**Najvišja hitrost tiskanja** 14 strani v minuti ČB, 12 barvno
**Najvišja ločljivost** 5.760 x 720 pik na palec
**Tiskanje do roba** Da
**Obojestransko tiskanje** Ne
**Priklop** USB
**Na spletu** www.epson.com
**Prodaja** Avtera, 01 585 3411

## →LEXMARK Z605

**Najvišja hitrost tiskanja** 14 strani v minuti ČB, 8 barvno
**Najvišja ločljivost** 4.800 x 1.200 pik na palec
**Tiskanje do roba** Da
**Obojestransko tiskanje** Ne
**Priklop** USB
**Na spletu** www.lexmark.com
**Prodaja** Alterna Intertrade, 01 520 2800

## →HP INKJET 1100D

**Najvišja hitrost tiskanja** 23 strani v minuti ČB, 20 barvno
**Najvišja ločljivost** 4.800 x 1.200 pik na palec
**Tiskanje do roba** Da
**Obojestransko tiskanje** Da
**Priklop** USB, paralelni
**Na spletu** www.hp.com
**Prodaja** Diss, 01 420 5506

## →LEXMARK P707

**Najvišja hitrost tiskanja** 17 strani v minuti ČB, 10 barvno
**Najvišja ločljivost** 4.800 x 1.200 pik na palec
**Tiskanje do roba** Da
**Obojestransko tiskanje** Ne
**Priklop** USB
**Na spletu** www.lexmark.com
**Prodaja** Alterna Intertrade, 01 520 2800

## EPSON PHOTO830U

**33.018 SIT** Asus

Že ime pove, da spada ta tiskalnik v poseben razred. Kot se za foto tiskalnik spodobi, je uporabljenih šest kartuš namesto štirih, kar pomeni žrtvovanje nekaj hitrosti v prid kvaliteti tiska. Pri standardnih testih se odreže dokaj skromno, na drugi strani pa se vam bo smejalo, ko boste tiskali fotografije na visoko kvaliteten papir. Tu pride do izraza Epsonovo znanje v kombinaciji z najvišjo ločljivostjo ta hip, 5.760 x 720 pik na palec. Dodatno mu je v prid tudi dejstvo, da zmore tiskati skoraj brez roba na velikost A4, poseduje pa še dodaten USB priklop za neposredno tiskanje z Epsonovih digitalnih fotoaparatov.

**PCFormatOcena**

Dobra kvaliteta foto tiska | Počasen pri foto tisku

"Če iščete foto tiskalnik, vas Epson ne bo razočaral."

**75%**

## HP INKJET 1100DE

**47.400 SIT** HP

InkJet 1100D je HP-jev poslovni barvni tiskalnik. Ne, ni laser, saj čisto veselo uporablja črnilo. Toda, če je Canon i560 hiter, ga 1100D pri tiskanju teksta prekosi. Kar 23 strani v minuti zmore natisniti tale HP, kar je nenazadnje le odlika poslovnih tiskalnikov. In če že primerjamo, je potrebno omeniti dvoje. Natisnjene fotografije so lepše na Canonu, cena je tam nižja, tu pa imate hitrejši izpis in HP-jevo pregovorno kvaliteto izdelave. Končno je tudi HP vgradil sistem štirih ločenih kartuš za višji nivo ekonomičnosti, poleg tega pa so kartuše resnično velike (in drage). Tiskalnik je velik in očesu prijazen, povrhu vsega pa tudi dokaj tih.

**PCFormatOcena**

Zelo hiter, obojestransko tiskanje | Za odtenek slabši od Canona i560

"Najhitrejši črnilnik na testu je odlična izbira za pisarne."

**90%**

## LEXMARK Z605

**Bo potrjeno** Lexmark

Lexmark vztraja pri izdelavi nenavadnih tiskalnikov. Saj ne rečem, da je vizualno kaj narobe z njimi, težave pri njih se porajajo pod plastičnim pokrovom. Je že res, da so Lexmarkovi tiskalniki poceni in če iščete tiskalnik, da boste z njim natisnili seminarsko nalogo, nato pa pozabili nanj, bo čisto odgovarjal. Pa si res želite tiskalnika, ki pri tiskanju fotografije na poseben papir porabi toliko časa, kot porabite za snemanje polnega medija DVD? Se mi je zdelo, da ne. Drugače tudi izpis ni preveč navdušujoč, saj so natisnjeni predeli so temnejši kot pri konkurenci. Poleg tega, Lexmark nikoli ni slovel po tihem delovanju...

**PCFormatOcena**

Oblikovno zanimiv | Počasen pri tisku

"Preveč povprečen, da bi nas lahko navdušil."

**65%**

## LEXMARK P707

**24.990 SIT** Lexmark

Nenavadno, a resnično. Čeprav je velika trojica izdelovalcev precej oddaljena, Lexmark vseeno poskuša pritegniti kupce. Kako? S ceno vendar. Z tovrsten denar dobite foto tiskalnik s šestimi kartušami. Ima sistem prepoznavanja papirja in zajetnega števila čitalcev pomnilniških kartic. Po drugi strani pa se ga drži ista bolezen, kot modela Z605, saj je tiskalnik je počasen kot angleška megla. Na slab dan. Toda izdelki, ki jih tiskalnik zmore natisniti, so bistveno boljši od manjšega modela. Kot se za sodoben tiskalnik spodobi, zmore tiskati v ločljivosti 4.800 x 1.200 pik na palec. Nič hudega, če je počasen, saj se splača počakati.

**PCFormatOcena**

Najcenejši foto tiskalnik | Konkurenca ga pri kvaliteti prekaša

"Poceni foto tiskalnik ni nikoli slaba izbira."

**84%**

# MINOLTA MAGICOLOR 2300DL

**239.880 SIT** Minolta

Če kdo med vami začudeno gleda, kaj dela ime Minolta pri tiskalnikih, mu velja povedati. Poleg tega, da Minolta izdeluje odlične fotoaparate, imajo tudi velik oddelek za razvoj in izdelavo laserskih tiskalnikov, s katerimi prav tako žanjejo uspehe. Nenazadnje ne bo odveč novica, da se je Minolta združila s Konico v skupno podjetje, konstruktivno imenovano Konica Minolta.

Magicolor 2300DL je laserski tiskalnik, katerega največji odliki sta, da je barvni in da je namenjen za uporabo doma in v manjših podjetjih. Če ste pogledali ceno, ste verjetno pomislili, da pretiravajo, ko označujejo takšen tiskalnik za domačo rabo, a ga gotovo ne rabite, če razmišljate na tak način. Predvidena uporaba tiskalnika je 35.000 strani na mesec (delež črnega tiska 3/4, ostalo barvno), kar je pohvalno, a predstavlja določen problem. Pri tolikšni uporabi boste tonerje namreč zamenjevali dvakrat na teden, saj vsak standarden toner (vsaka barva je ločena) premore prahu za približno 1.500 strani pri 5% pokritosti. Črnu tako majhni tonerji? Preprosto, tiskalnik je sicer velik, a se vsaka barva ločeno nanese na papir, kar pomeni daljšo pot papirja in posledično večje zavzemanja prostora. Zato večina barvnih laserskih tiskalnikov zaseda več prostora kot Renault 4. Obstajajo pa še posebni tonerji, ki so večji in zdržijo do 4.500 listov, seveda pa ste lahko prepričani, da so dragi kot žafran.

Tiskalnik zmore tiskati v ločljivosti 2.400 x 600 pik na palec, v minuti pa izvrže 16 črnih strani v minuti ali štiri barvne. Standardno ima vgrajenih 32Mb pomnilnika, razširite pa ga lahko do 288Mb. Omogoča priklop na lokalno omrežje ter USB in paralelna vrata.

### →Podrobnosti

**Najvišja hitrost tiskanja** 16 strani v minuti ČB, 4 barvno
**Najvišja ločljivost** 2.400 x 1.200 pik na palec
**Obojestransko tiskanje** Ne
**Podajalnik** 250 listov
**Priklop** USB, paralelni, mrežni
**Na spletu** www.konicaminolta.si
**Prodaja** Konica Minolta, 01 568 0515

**PCFormatOcena**

Barvni laserski tisk izredne kakovosti
Cena, velik kot avto

"Barvni laser postaja vse bolj dostopen množicam."

**90%**

## →BROTHER HL-1430

**Najvišja hitrost tiskanja** 14 strani v minuti
**Najvišja ločljivost** 600 x 600 pik na palec
**Obojestransko tiskanje** Ne
**Podajalnik** 250 listov
**Priklop** USB, paralelni
**Na spletu** www.brother.com
**Prodaja** Medis, 01 589 6900

## →CANON LPB-1120

**Najvišja hitrost tiskanja** 10 strani v minuti
**Najvišja ločljivost** 600 x 600 pik na palec
**Obojestransko tiskanje** Ne
**Podajalnik** 125 listov
**Priklop** USB
**Na spletu** www.canon.si
**Prodaja** Canon Adria, 01 530 87 10

## BROTHER HL-1430

**46.900 SIT** Brother

Brother še vedno vztraja pri preizkušenem modelu izdelave tiskalnikov, kar pomeni kockasto obliko, pri kateri se papir dvakrat zvije, preden ga tiskalnik izvrže. Njegova delovna ločljivost je 600 x 600 pik na palec, zmore pa, kot je iz imena razvidno, 14 strani v minuti, pri čemer je treba upoštevati, da je prva stran natisnjena v manj kot 15 sekundah. Tiskalnik ima 4Mb pomnilnika, razširitev pa ni mogoča. Še vedno se uporablja koncept ločene razvijalne enote in tonerja, kar vam na dolgi rok prihrani nekaj denarja, vas pa lahko spravi v zadrego, če ne veste, katera od komponent se je izrabila.

**PCFormatOcena**

Ugodna cena
Ni mogoče razširiti pomnilnika

"Preizkušen model laserskega tiskalnika, namenjen malim pisarnam."

**84%**

## CANON LPB-1120

**59.988 SIT** Canon

Model LPB-1120 je nasledil osiveli, a dober model LPB-820. In če je stari model navduševal, novi ne zaostaja. Daleč najboljša stran tega tiskalnika je, da je neverjetno hiter, ko se je treba ogreti na delovno temperaturo, saj bi po tehničnih specifikacijah za to porabil 8 sekund, na testu pa je prvo stran pričel tiskati že v petih. Tudi tiskanje je hitro, saj je prvi list natisnjen že po 17 sekundah. Pregib papirja je enkraten, nalaganje papirja pa je zgoraj, kar zna obremenjevati podajalnik papirja zaradi prahu in smeti, ki se tam nabirajo. Ločljivost tiskalnika je 600 x 600 pik na palec, z njim pa boste natisnili do deset strani v minuti.

**PCFormatOcena**

Izjemno hitra pripravljenost na delo
Razmeroma počasno tiskanje

"Canon je nalašč za vse, ki potrebujejo hitro pripravljenost na delo."

**75%**

## →HP LASERJET 2300DTN

**Najvišja hitrost tiskanja** 25 strani v minuti
**Najvišja ločljivost** 1.200 x 1.200 pik na palec
**Obojestransko tiskanje** Da
**Podajalnik** 250 listov
**Priklop** USB, HP JetDirect
**Na spletu** www.hp.com
**Prodaja** Diss, 01 420 55065

## →LEXMARK E220

**Najvišja hitrost tiskanja** 17 strani v minuti
**Najvišja ločljivost** 600 x 600 pik na palec
**Obojestransko tiskanje** Ne
**Podajalnik** 150 listov
**Priklop** USB
**Na spletu** www.lexmark.com
**Prodaja** Alterna Intertrade, 01 520 2800

## →KYOCERA FS-1020D

**Najvišja hitrost tiskanja** 20 strani v minuti
**Najvišja ločljivost** 1.800 x 600 pik na palec
**Obojestransko tiskanje** Da
**Podajalnik** 250 listov
**Priklop** USB, paralelni, mrežni
**Na spletu** www.kyocera.com
**Prodaja** Xenon Forte, 01 548 4800

## →OKI B4300

**Najvišja hitrost tiskanja** 18 strani v minuti
**Najvišja ločljivost** 600 x 1.200 pik na palec
**Obojestransko tiskanje** Ne
**Podajalnik** 250 listov
**Priklop** USB, paralelni, mrežni
**Na spletu** www.oki.com
**Prodaja** Mikroing Trade, 01 423 61 31

## HP LASERJET 2300DTN

### 137.824 SIT HP

Že po sliki sodeč je razvidno, da je model 2300 DTN namenjen manjšim in srednjim podjetjem, kjer se v poprečju natisne do 50.000 strani na mesec. Tiskalnik je temu prirejen tako, da ima kar tri podajalnike papirja za nemoten potek dela. Zmore natisniti 25 strani v minuti, pri čemer prva stran pridrvi na plan po 10 sekundah. Ločljivost tiska je 1.200 x 1.200 pik na palec, standardno pa ima vgrajenih kar 48Mb pomnilnika, z možnostjo razširitve do 304Mb. Če še to ni dovolj, boste morali pogledati njegove večje in dražje brate. Model DTN pomeni, da ima vgrajen sistem HP JetDirect za priklop na lokalno omrežje.

**PCFormatOcena**

Ogromen tiskalnik za srednje velika podjetja

Cena mu ni v prid

"Če na mesec natisnete nekaj izvodov Vojne in miru, izberite tega." **90%**

## KYOCERA FS-1020D

### 119.880 SIT Kyocera

Kyocerin model FS-1020D je lično oblikovan tiskalnik, na videz precej podoben Brotherjevim modelom. Dobro zasnovan tiskalnik ponuja kar precej dobrot. Ločljivost tiskanja je 1.800 x 600 pik na palec in zmore natisniti do 20 strani na minuto. Pri segrevanju in pripravi na delo se drži povprečja z 15 sekundami. Standardno ima vgrajenih 16Mb pomnilnika in ponuja obojestransko tiskanje, kar je zelo navdušujoče, glede na to, da je tiskalnik namenjen za mala podjetja, kjer je povprečje tiskanja približno 3.000 strani na mesec. Ponuja tudi možnost vgradnje mrežnega modula za primer potrebe uporabe na lokalnem omrežju.

**PCFormatOcena**

Hitro in obojestransko tiskanje

Nima mrežnega priklopa

"Uporaba Kyocere je preprosta in predvsem hitra." **88%**

## LEXMARK E220

### 64.800 SIT Lexmark

Lexmarkov model E220 je tiskalnik, namenjen uporabi doma ali v mali pisarni. Zasnovan je dokaj zgledno in papir ima med tiskom dokaj ravno pot. Ločljivost tiskanja je 600 x 600 pik na palec, serijsko pa ima vgrajenih 8Mb pomnilnika. Natisniti zmore 17 strani v minuti, s tem da porabi 9,5 sekunde, da natisne prvo stran. V podajalnik papirja lahko naložite do 150 listov, vendar je podajalni papirja zgoraj, kar pomeni, da je izpostavljen prahu in smetem. Toner je dokaj skromen, saj zdrži približno 2500 listov (pri 5% pokritosti), kar pomeni, da boste večkrat romali v trgovino po novega.

**PCFormatOcena**

Hitro natisnjena prva stran

Podajalnik listov sprejme le 150 listov

"Majhen toner in povprečna hitrost tiskanja Lexmarku nista v prid." **84%**

## OKI B4300

### 83.760 SIT Oki

Oki je dobro znan po svojih laserskih tiskalnikih, zato nas je veselilo testirati njihov model B4300. Tiskalnik zmore natisniti 18 strani v minuti, pri čemer se mu izjemno mudi natisniti prvo stran, saj zanjo porabi le 6,2 sekunde. Ločljivost tiskanja je 600 x 1.200 pik na palec, namenjen pa je predvsem za pisarne in manjša podjetja, katerih obseg tiskanja naj ne bi presegal 15.000 strani na mesec. Serijsko je opremljen s 16Mb pomnilnika, ki ga je mogoče razširiti na 48Mb. Postavitev pladnja s papirjem je spodaj, vanj pa lahko naložite do 250 listov. Priklopite ga lahko na klasična paralelna ali novejša vrata USB 2.0.

**PCFormatOcena**

Najhitreje natisnjena prva stran

Lahko bi imel mrežni priklop

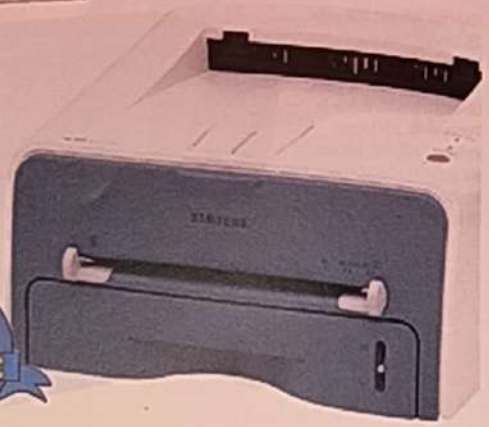
"Odličen tiskalnik za manjšo pisarno." **88%**

## →PANASONIC KX-P7110

**Najvišja hitrost tiskanja** 15 strani v minuti
**Najvišja ločljivost** 1.200 x 600 pik na palec
**Obojestransko tiskanje** Da
**Podajalnik** 250 listov
**Priklop** USB, paralelni, mrežni
**Na spletu** www.panasonic.com
**Prodaja** Ram2, 01 586 2700

## →SAMSUNG ML-1510

**Najvišja hitrost tiskanja** 14 strani v minuti
**Najvišja ločljivost** 600 x 600 pik na palec
**Obojestransko tiskanje** Ne
**Podajalnik** 250 listov
**Priklop** USB
**Na spletu** www.samsung.com
**Prodaja** Chip, 03 712 1200




# CYMB, TONER, PPM, KARTUŠA...

Kaj pomenijo vsi ti izrazi v svetu tiskalnikov.

Tiskalniki so packe. Enostavno dobijo ukaz od računalnika, da morajo list na določenih koordinatah spremeniti v drugačno barvo. Zagrabijo list, poiščejo lokacijo in umažejo to, kar jim je naročeno. Kako jim to uspeva? Najbolj preprosti so črnilniki. Ime razkriva, da uporabljajo črnila različnih barv, in z njih kombinacijo prikažejo želeni odtenek. Črnila so sledeča: Cyan (modra), Yellow (rumena), Magenta (vijolična) in seveda Black (črna).

Laserji so pač druga zgodba. Pri njih ima največje delo razvijalna enota, ki uporablja boben, s katerim na list nanese poseben prah. Ta list potem roma v lasersko enoto, ki ta prah zapeče na list, tako da dobimo končni izdelek, ki ne pušča sledov tiskanja za sabo (pri črnilnikih je potrebno malenkost počakati, da se list v celoti posuši). Barvni laser pa ima še toliko bolj težko delo, saj mora posebej nanašati prah vsake barve.

## PANASONIC KX-P7110

**189.990 SIT** Panasonic

Panasonic se je otresel slabega imena, ki ga je dobil z serijo KX-P6xxx. Sedanji modeli KX-P71xx se odrežejo mnogo bolje. 7110 zmore natisniti 15 strani v minuti, vendar se mu nikamor ne mudi do prvega izpisa, saj je zanj potrebno počakati kar zajetnih 25 sekund. Ločljivost tiskanja je 1.200 x 600 pik na palec, serijsko pa je vgrajenih 16Mb pomnilnika, ki ga je mogoče razširiti na 48Mb. Pladenj za papir lahko sprejme do 250 listov, priklop tiskalnika pa je mogoče izvesti preko paralelnegih ali USB vrat, vgrajeno pa ima tudi mrežno kartico za priklop na lokalno omrežje.

**PCFormat Ocena**

Ima priklop na mrežo

Nestabilni gonilniki

"Soliden, a počasen tiskalnik za manjša podjetja."

**71 %**

## SAMSUNG ML-1510

**45.990 SIT** Samsung

Samsungov mali laser me je odkrito presenetil. Pri tako nizki ceni se lahko tiskalnik pohvali z marsičem. Namenjen je domači uporabi in malim pisarnam, saj je njegov predviden obseg tiskanja do 15.000 strani na mesec. Pladenj s papirjem je nameščen spodaj, sprejme pa do 250 listov. Ločljivost tiskanja je 600 x 600 pik na palec, serijsko pa je vgrajeno 2Mb pomnilnika. Pohvaliti je potrebno gonilnike, ki omogočajo podrobne nastavitve tiskanja in varčevanja s tonerjem. Tiskalnik tudi spada med najtišje na testu. Nizko ceno so dosegli tudi na ta način, da so izločili možnost priklopa na tiskalniška vrata, kar pomeni, da vaš računalnik mora imeti vrata USB.

**PCFormat Ocena**

Nizka cena, ekonomičnost

Ni priklopa na paralelna vrata

"Daleč najboljši mali laser na testu, sploh za takšno ceno."

**90 %**

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

WWW.GSM-CABLE.COM
podatkovni in servisni kabli za GSM aparate, dodatna oprema, IrDA vmesniki, slušalke, USB in avto polnilci, baterije, rezervni deli, bluetooth, servis
rač. teh. trgovina MIŠKA, tel.: 04/20 14 480, e-pošta: info@gsm-cable.com

# PCFOcena

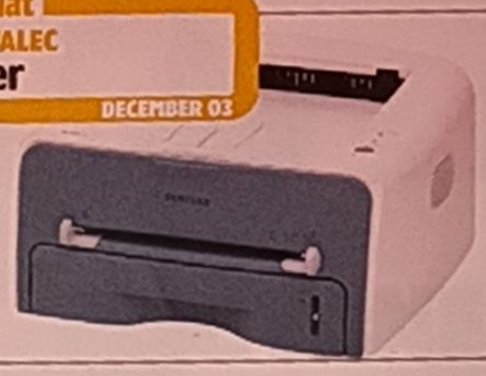
18 se jih je pomerilo, dva pa sta zmagala.

**PCFormat ZMAGOVALEC Črnilnik** DECEMBER 03

## CANON i560

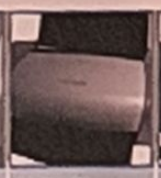
Daleč najbolj uravnotežen tiskalnik, z visoko hitrostjo tiskanja in kvalitetnim izpisom. Še posebej v prid mu je to, da cena za takšno kvaliteto ni previsoka.

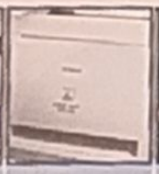
**PCFormat ZMAGOVALEC Laser** DECEMBER 03



## Samsung ML-1510

Najmanjši med vsemi, pa ima vse kar potrebujete. Dovolj hiter, tih in preprosto ga je uporabljati. Povrhu vsega pa ima resnično ugodno ceno.

| ČRNILNIKI | | | | | | | |  | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | CANON i455 | CANON i560 | CANON i965 | EPSON C64 | EPSON C84 | EPSON PHOTO 830U | HP INKJET 1100D | LEXMARK V605 | LEXMARK P707 |
| NAJVIŠJA HITROST TISKANJA | 18 str. ČB, 12 str. Barvno | 22 str. ČB, 15 str. Barvno | 10 str. ČB, 10 str. Barvno | 17 str. ČB, 9 str. Barvno | 22 str. ČB, 12 str. Barvno | 14 str. ČB, 12 str. Barvno | 23 str. ČB, 20 str. Barvno | 14 str. ČB, 8 str. Barvno | 17 str. ČB, 10 str. Barvno |
| NAJVIŠJA LOČLJIVOST | 4.800 x 1.200 | 4.800 x 1.200 | 4.800 x 2.400 | 5.760 x 720 | 5.760 x 720 | 5.760 x 720 | 4.800 x 1.200 | 4.800 x 1.200 | 4.800 x 1.200 |
| TISKANJE DO ROBA | DA | DA | DA | DA | DA | DA | DA | DA | DA |
| OBOJESTRANSKO TISKANJE | NE | NE | NE | NE | NE | NE | DA | NE | NE |
| PRIKLOP | USB | USB | USB | USB | USB, PARALELNI | USB | USB, PARALELNI | USB | USB |
| OCENA | 78% | 92% | 88% | 74% | 79% | 75% | 90% | 65% | 84% |

| LASERJI | |  | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | BROTHER HL-1430 | CANON LBP-1120 | HP LASERJET 2300DTN | KYOCERA FS-1020 | LEXMARK E220 | MINOLTA DL2300 | OKI B4300 | PANASONIC KX-P7110 | SAMSUNG ML-1510 |
| HITROST TISKANJA | 14 str. | 10 str. | 25 str. | 20 str. | 17 str. | 16 str Črno 4 barvno | 18 str. | 15 str. | 14 str |
| NAJVIŠJA LOČLJIVOST | 600 x 600 | 600 x 600 | 1.200 x 1.200 | 1.800 x 600 | 600 x 600 | 2.400 x 1.200 | 600 x 1.200 | 1.200 x 600 | 600 x 600 |
| OBOJESTRANSKO TISKANJE | NE | NE | DA | DA | NE | NE | NE | DA | NE |
| PODAJALNIK | 250 listov | 125 listov | 250 listov | 250 listov | 150 listov | 250 listov | 250 listov | 250 listov | 250 listov |
| PRIKLOP | USB, PARALELNI | USB | USB, HP JETDIRECT | USB, PARALELNI, MREŽNI | USB | USB, PARALELNI MREŽNI | USB, PARALELNI | USB, PARALELNI, MREŽNI | USB |
| OCENA | 84% | 75% | 90% | 88% | 84% | 90% | 88% | 71% | 90% |


Sladke sanje

COOLPIX 3700
digitalni fotoaparat

- majhen in lahek
- kovinsko ohišje
- do 5 ur snemanja zvoka

www.nikon-coolpix.com

Nikon
info@grafo.si

samo v izbranih trgovinah

Naročnik oglasa: GRAFO d.o.o.

# HIDDEN & DANGEROUS

Hidden and Dangerous 2 je prvoosebna in tretjeosebna taktična vojaška igra, ki temelji na izjemni uspešnici Hidden and Dangerous.

Povedite majhno skupino zavezniških vojakov za sovražne linije v 2. svetovni vojni in se bojujte v Evropi, Afriki, Burmi in drugih lokacijah po svetu.

Unikatna mešanica akcije, strategije in taktike vas prisili, da uporabljate svoje možgane vsaj toliko, kolikor boste uporabljali reflekse.

## Prodaja in distribucija

Vita Kraigherja 5, 2000
Maribor
City Center
Tel: 02 / 234 12 52

VideoToP

http://www.videotop.si
Email: trgovina@videotop.si

Igro lahko kupite v vseh bolje založenih multimedijskih trgovinah.

# Igre

## Novice/Napovedi/Opisi
## Vedno prvi za igre

**TOMAŽ BARTOLJ UREDNIK IGER**

## GOSPOD BOŽIČEK!

Letos, 25. decembra, sem bil deležen vaše storitve. Na žalost moram poudariti, da je bila ta sramotno izvedena, največja graja pa leti na vaš IT oddelek, v obstoj katerega močno dvomim. Zakaj? Na seznam želja sem zapisal, da želim "kartico, ki mi bo postregla z grafičnimi bonbončki." S tem sem ciljal na Radeona 9800 XT, ne pa na ptujsko razglednico, na kateri so narisani bonboni, kakor so si to razlagali neosveščeni palčki.

Slišal sem, da naj bi bili ugleden mož, a vas sumim kriminalnih aktivnosti. Res je, želel sem si *Half Life 2*, a zame niste prav noben junak, ker ste odšli v Valve in se igrali z njihovim varnostnim sistemom.

Če k ternu prištejem še polomljeno božično smrekico, požrte piškote, ter izginulo gajbo piva, ne vidim druge možnosti, kot prestop h konkurenci. Od sedaj naprej sem stranka Dedka Mraza s.p. – prosim torej, da me pustite pri miru, sicer bodo za vas poskrbeli parklji z ostrimi trirogelnimi vilami.

**Ta pridni Tomaž.**

P.S.: Prosim, da pridete po izgubljene predmete – v dimniku sem namreč našel ogromne rdeče spodnjice, na strehi pa mladega jelena. **bartolj@videotop.si**

## PCFormat-ovi IGROLOGI

**TOMAŽ BARTOLJ**
**IGRA:** *NFS Underground*
**ZAKAJ?** Hitrost, adrenalin, dragi avtomobili, akcija, bleščavost, raj za ušesa in hitri refleksi. Tako mamljiva!

**NIKOLA JANKOVIĆ**
**IGRA:** *PES 3*
**ZAKAJ?** Nogomet je zimzelena zadeva, ravno tako *PES 3*. Ni pomembno kje, ni pomembno kdaj, vedno je dober!

**IVO VIDERGAR**
**IGRA:** *Halo*
**ZAKAJ?** Ko začne igrati eno igro, je ne izpusti nekaj let. Po *Quaku III*, bo to očitno sedaj *Halo*

**JELENA VARDA**
**IGRA:** *In Memoriam*
**ZAKAJ?** Ker je edina igra, ki jo je brcnila iz njenega tradicionalnega zimskega spanja...

**ALJOŠA HANCMAN**
**IGRA:** *Knights of the Old Republic*
**ZAKAJ?** Ivu je ta mesec prevzel naziv Temnega Jedija in to poskuša dokazati... Skozi to igro.

**GREGOR MRAZ**
**IGRA:** *Hidden and Dangerous 2*
**ZAKAJ?** Ker je tudi sam skrit in nevaren. Še posebej s škarjami v rokah.

## NAJTEŽJE PRIČAKOVANE

Prašički se že tresejo za svojo vsebino...

**PRIHAJAJO**

| NASLOV | DATUM IZIDA | ZALOŽNIK | NAZADNJE | ZVRST |
|---|---|---|---|---|
| LORDS OF EVERQUEST | JANUAR | UBI SOFT | PCF 22 | STRATEGIJA |
| EVERQUEST 2 | JANUAR | SONY | PCF 21 | MMORPG |
| UT 2004 | FEBRUAR | ATARI | PCF 21 | STRELSKA |
| WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004 | FEBRUAR | JALECO | PCF 23 | BILJARD |
| RICHARD BURNS RALLY | FEBRUAR | SCI | PCF 23 | DIRKALNA SIMULACIJA |
| DEUS EX 2: INVISIBLE WAR | MAREC | EIDOS | PCF 23 | STRELSKA/RPG |
| COLIN MCRAE RALLY 4 | MAREC | CODEMASTERS | PCF 23 | DIRKALNA SIMULACIJA |
| SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW | MAREC | UBI SOFT | PCF 23 | STRELSKA |
| FAR CRY | MAREC | UBI SOFT | POP. VODIČ | STRELSKA |
| THE SIMS 2 | MAREC | EA | PCF 17 | STRATEGIJA |
| BATTLEFIELD VIETNAM | MAREC | EA | PCF 21 | VEČIGRALSKA STRELSKA |
| CRAZY TAXI 3 HIGH ROLLER | POMLAD | SEGA | PCF 23 | DIRKALNA ARKADA |
| DOOM III | APRIL | ACTIVISION | PCF 22 | STRELSKA |
| HALF LIFE 2 | APRIL | SIERRA | PCF 21 | STRELSKA |
| THE MOVIES | JUNIJ | ACTIVISION | PCF 20 | POSLOVNA SIMULACIJA |
| WORLD OF WARCRAFT | JUNIJ | VIVENDI | PCF 17 | MMORPG |
| ROME: TOTAL WAR | JESEN | ACTIVISION | PCF 18 | STRATEGIJA |
| EVIL GENIUS | JESEN | VIVENDI | PCF 23 | STRATEGIJA/ RPG |
| LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE | JESEN | VIVENDI | PCF 22 | PUSTOLOVŠČINA |
| LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH | JESEN | EA | PCF 22 | STRATEGIJA |
| SID MEIER'S PIRATES | KONEC 2004 | ATARI | PCF 21 | STRATEGIJA |
| HOLLOW | KONEC 2004 | BO POTRJEN | PCF 21 | STRELSKA |

## LESTVICE BRALCEV

**NAJBOLJ IGRANE**

| MESTO | | IGRA |
|---|---|---|
| 1 | → | CALL OF DUTY |
| 2 | → | MAY PAYNE 2 |
| 3 | ↑ | WORMS 3D |
| 4 | ↓ | HALO COMBAT EVOLVED |
| 5 | ↑ | XIII |

**NAJBOLJ ZAŽELJENE**

| MESTO | | IGRA | NAZADNJE |
|---|---|---|---|
| 1 | ↑ | HALF LIFE 2 | PCF 21 |
| 2 | ↑ | DOOM III | PCF 22 |
| 3 | ↓ | UT 2004 | PCF 23 |
| 4 | ↓ | THE SIMS 2 | PCF 17 |
| 5 | ↑ | SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW? | PCF 23 |

## NAŠE OBLJUBE

**1. OPISUJEMO SAMO DOKONČANE IGRE**
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

**2. VEDNO POVEMO KAR MISLIMO**
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

**3. IGRE NAMENIMO USTREZNEMU OPISOVALCU**
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkrljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

**4. DAMO VAM JASNO PRIPOROČILO**
Želite si vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

**5. PRISLUHNEMO VAM**
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite vaše izkušnje.

**SISTEM OCENJEVANJA**
**0-19%** Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
**20-49%** Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
**50-69%** Solidne ideje, majavi temelji
**70-79%** Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
**80-89%** Upravičen nakup za vse, ki malo manjka do genialnosti
**90+** Fenomenalen. Dobitnik nagrade *Izbor urednikov*

## PCFIgričarski vodič

**Da boste takoj vedeli, kaj igre vključujejo.**

**ZF ZADEVE**
Roboti vas bodo zasužnjili. Mi smo že tam.

**IGRANJE VLOG**
Vsebuje vilince, orke in velikanske pajke.

**IQ TEST**
Igra je polna napenjanja sivih celic.

**GROZNE FRIZURE**
A ne tako, kot na www.mulletjunky.com.

**NASILJE**
Še vedno varnejša kot večer na ulici.

**KRIMINAL**
Dokaz, da se splača ali pa ne.

**NEZEMLJANI**
Kažejo zanimanje za rektalne sonde.

**POSLOVANJE**
Za navdušence nad razpredelnicami.

**SPOLNOST**
Prijetno ali moteče? Odločite se sami.

**VOJNA**
Prestrašeni Bush www.awolbush.com.

**POLITIKA**
Zgrabite jih, preden oni zgrabijo vas.

**GROZA**
Še bolj grozno kot dnevna poročila.

**AVTOMOBILI**
Za dirkanje ali navaden prevoz.

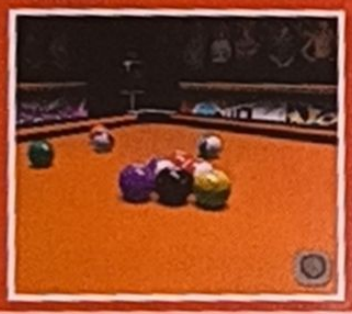
**SLABA SINHRONIZACIJA**
Menda ni tako težko!

# POGLED MED RAZVIJALCE

**Ali roki v deželi iger ne pomenijo ničesar. Očitno ne!**

## WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004

**ZALOŽNIK** JALECO



Igro bo vključevala Tonyja Draga, Steva Davisa (če fanta poznate, kapo dol, mi jih ne) in druge junake, ki s palicami drezajo v nebogljene kroglice. Tako bo *World Championship Snooker* dobil konkurenco, mi pa še en razlog več, da bom lahko pivo pili tudi pred računalnikom. Še posebno zanimivo zna biti večigralstvo, saj bomo žepke lahko polnili kar iz domačega naslonjača.

**ONI PRAVIJO** Februar

**MI PRAVIMO** Postavite jih in razbijali jih bomo.

**NAPREDEK 90%**

## RICHARD BURNS RALLY

**ZALOŽNIK** SCI

Richardu gre trenutno bolj slabo (in želimo mu čim hitrejše izboljšanje), igra pa se kljub temu kar dobro drži in bi morala luč sveta ugledati v prvi polovici 2004. Njen dvoboj z novim članom serije *Colin McRae Rally* bo gotovo eden izmed najzanimivejših obračunov tega leta, kajti omenjata iste cilje – realizem, poškodbeni model, širok nabor možnosti...

**ONI PRAVIJO** Pomlad

**MI PRAVIMO** Že sedaj izgleda krasno in res nas zanima, kako se bo razvil.

**NAPREDEK 70%**

## UNREAL TOURNAMENT 2004

**ZALOŽNIK** ATARI

Navsezadnje bo le izšel v letu, skladnim z njegovim naslovom, ne pa na koncu 2003 kot je bilo sprva načrtovano. Razlogi za prestavitev niso jasni, a če poverno po pravici, so nam s tem še bolj vzbudili željo po atraktivnem futurističnem boju, ki vključuje vozila, kar smo videli že v odličnem *Halu*.

**ONI PRAVIJO** Februar

**MI PRAVIMO** Glede na to, da sploh ne poznamo vzroka za prestavitev, se pravzaprav ne moremo pritoževati.

**NAPREDEK 85%**

## COLIN MCRAE RALLY 4

**ZALOŽNIK** CODEMASTERS

Ni bil katastrofa, a je *Colin McRae Rally 3* razočaral. Štirica tega noče ponoviti. Vključeno ter okrepljeno bo vse, kar je nepričakovano izginilo – ponovno bomo lahko izbirali med 20 avtomobili, širokim naborom prog, težavnostnih stopenj, sami popravljali avtomobil, poškodbeni model bo izboljšan, vključeno bo večigralstvo prek interneta in LAN-a... Skrivnost je le arkadni način.

**ONI PRAVIJO** Marec

**MI PRAVIMO** Glejte, da ne boste zleteli v jarek kot s trojko.

**NAPREDEK 65%**

## FAR CRY

**ZALOŽNIK** UBI SOFT

Prvoosebna strelska igra pisanega izgleda in polna tropskega rastlinja očitno lepo napreduje. V prvi polovici decembra je Ubi Soft namreč izbral 5000 beta preizkuševalcev, ki so prvi srečneži zunaj podjetja, ki so lahko preizkusili večigralstvo. Ta bo močna podpora enoigralskemu delu, ki naj bi po napovedih predstavil najboljšo UI, kar smo ji bili kdaj priča.

**ONI PRAVIJO** Konec marca

**MI PRAVIMO** Takrat bo še mrzlo, mi pa že na tropskem otoku?

**NAPREDEK 85%**

>>STRATEGIJA

## EVIL GENIUS

**Pripravite zloben načrt in varnostno plovilo, če ne uspe.**

*Evil Genius* vsebuje več objektov kot proizvodnja Gorenja in prav vsakega spremeni v orožje. Obljublja, da bo slastna mešanica *Dungeon Keeper*, *The Sims* in *Austin Powers*, postavila pa vas bo v vlogo ambicioznega malopridneža, čigar načrt je, podrediti si svet. Pridobili si boste pravo malo armado podrepnikov ter jih spretno uporabili kot veliki ubijalski stroj (ali v določenih primerih izkoristili za izsiljevanje) s katerim boste spravili svet na kolena; bolj kot bo vaš zlobni načrt svetovne dominacije uspeval, večja bo možnost, da se bodo v vašo bazo na sredi vulkana pritihotapili skrivni agentje. Igra kaže odliko, ki jo v naši industriji močno pogrešamo – svežino. In seveda zlobo. Obe bomo sprejeli z odprtimi rokami.

www.howevilareyou.com

>>ARKADA

## CRAZY TAXI 3 HIGH ROLLER

**Ne jemlje napitnin. Norec!**

Precej čudno. Originalni *Crazy Taxi* je na PC-je prišel šele (pred)lani, nikoli nismo videli drugega dela, zdaj pa bomo počaščeni kar s tretjim delom, ki se je na Xboxu pojavil lani (ali pa letos, če to berete 31. decembra). Zgodnjo fazo izdelka smo že okusili in je bolj zabaven kot trop opic v slaščičarni. Je to dovolj zabavno? Ne vemo. A v osnovah si ga lahko predstavljate kot *GTA* brez nasilja, a z veliko denarnimi nagradami in bitkami s časom.

www.crazytaxi.com

>>AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

## SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

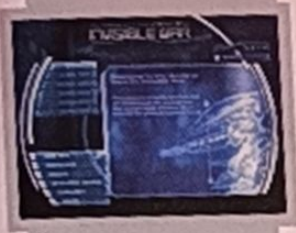
**In nagrado za najslabše ime nadaljevanja si zasluži...**

Napredek pri razvoju nove igre s Samom Fisherjem (presenetljivo malo ljudi zaradi njegovega priimka zanima, če gre za novo ribiško igro) in njegovimi visoko tehnološkimi pripomočki je hiter. Izvirni *Splinter Cell* je bil med najbolj s svežino navdahnjenimi naslovi lani in morda se zato še bolj pogosto pojavlja vprašanje – ali lahko *Pandora Tomorrow* resnično poživi tega sodobnega *Thiefa* ali pa bo šlo samo za nove misije in pripomočke? Tudi če se zgodi črni scenarij, že prav neučakano pričakujemo ta naslov.

www.splintercell.com

**RAZVIJALEC**
ION STORM

ZALOŽNIK: EIDOS
WWW.DEUSEX.COM



Nadaljevanje nadaljevanja, *Deus Ex 3*, je že v fazi razvoja.

**KDO SO ION STORM?**
Podjetje je ustanovil tvorec *Dooma* John Romero, prvotno pa se je imenovalo Ion Storm Dallas in je pogorelo zaradi legendarno ostudne *Daikatane* ter pri tem s sabo potegnilo še precej Eidosovega denarja. A pisarna v Austinu, ki je bila pod pokroviteljstvom legende industrije, Warrena Spectorja, je bila tiho le do leta 2000, ko so izdelali legendarni *Deus Ex*. Z naslovi kot so *Ultima Underworld*, *Thief* in *System Shock*, je Spector postal poznan po širjenju globokih naslovov in potiskanju meja v razvijanju iger, a prav pri izdelovanju dotičnega nadaljevanja, je direkten nadzor spustil iz svojih rok.

**KAJ DELAJO?**
*Deus Ex* 3 je že v razvoju, a naslednji veliki izid bo med poletjem rojeni *Thief III*, v katerem boste morali... No, kar ugibajte. Kakopak Eidos noče izdati kakšnih večjih podrobnosti, razen da bomo nadzirali roparskega Garretta v njegovem največjem podvigu do sedaj in da bodo naše grafične kartice imele še več dela kot pri *Splinter Cell*. Še dva projekta bosta uradno napovedana.

**NEPOZABNO** Kako rešiti zajetega Harrierja? Izberite med vtihotapljanjem, krvavim odprtim spopadom ali pa vdrite v varnostni sistem in ga uporabite za poboj stražarjev. In to smo našli v pičlih desetih minutah.

Resnično smo vam želeli pokazati skrivanje, a nam niso dali slik. Saj se lahko pretvarjate, da ste jih videli, kajne?

Vesoljci seveda tudi tokrat ne manjkajo.

**DATUM IZIDA**
**Marec 2004**

Roboti predstavljajo drugačen izziv in zahtevajo posebne bio mode ali resnično velike puške.

**↘ STRELSKA/IGRANJE VLOG**

# DEUS EX INVISIBLE WAR

**Tokrat se preprosto moramo zateči k izpranemu reklu "težko pričakovano nadaljevanje".**

*Deus Ex* je leta 2000 predstavljal revolucijo, saj je igralca postavil pred možnost, da isto nalogo opravi na več načinov – lahko ste neizprosno pobijali ali pa izdelali pretkan načrt, ki ni vseboval niti enega trupla. Prav zato gre za naslov, ki dokazuje, da so računalniške igre umetnost. Upi za nadaljevanje so posledično ogromni, a se hkrati poraja pomembno vprašanje: kako nadaljuješ igro, ki je imela tri različne konce? "Enostavno smo rekli, da so se zgodili vsi trije," pojasnjuje Warren Spector, direktor Ion Storma. "Mislim, da gre za zelo elegantno rešitev... A igralci bodo morali sodelovati in si nekaj malenkosti sami predstavljati." Glede izdajanja zgodbe je zvit, smo pa zvedeli, da ne boste nadzirali JC Dentona, temveč mladega Alexa D., učenca okrepljenega z bio modi. V 21. stoletju svet še vedno trpi zaradi posledic JC-jevih akcij, vi pa boste iz Chicaga, ki je ravno doživel teroristični napad, evakuirani v Seattle, kjer se bo začela pot spoznavanja situacije.

Potek zgodbe bo odvisen od vaših dejanj, je pa pomembno povezan s šestimi stranmi, od katerih ima vsaka svojo predstavo, kaj bi morali delati. Še vedno je nekaj skupnih nalog, a glede na to za koga jih opravljate, se posledice močno razlikujejo. Ob prvem igranju nekaterih velikih področij zato sploh ne boste videli.

## Vsi prijatelji?

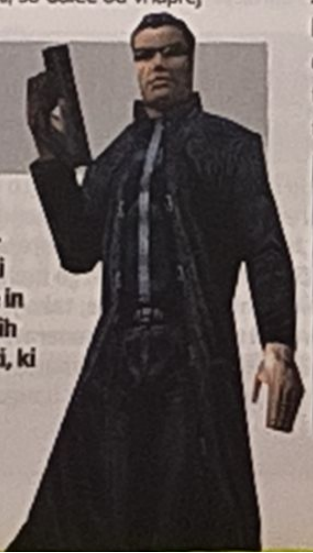
"Naša velika razvijalska inovacija je igra brez slabih fantov," nadaljuje Warren. "Kdo so vaši sovražniki in kdo prijatelji, je odvisno od tega, katero frakcijo podpirate. To lahko med igro kadar koli spremenite."

Tudi poti do posameznih dogodkov, kjer se boste morali izjasniti, so daleč od vnaprej določenih. Zasluge za to ima izboljšana UI. "To ni igra, v kateri vstopite v sobo in je v njej le trop slabih fantov," pravi Spector. "UI ne ve vnaprej, ali ste prijatelj ali sovražnik in včasih se bodo liki želeli z vami pogovoriti, drugič pa bodo zbežali." Vse to seveda ob predpostavki, da vas bodo sploh videli; vaše bio mode boste lahko nadgradili in postali nevidni ali dobili sposobnost gledanja z X-žarki, tako da vas ostali sploh ne bodo zaznali; ali pa se boste preprosto zbasali v prezračevalno cev in se morebitnim težavam izognili na tak način. Warren zagotavlja, da bo vsak igralec igro doživel na edinstven način.

Nadzor je precej poenostavljen, zaskrbljuje pa pomanjkanje sistema, ki ga naj bi zamenjale prav nadgradnje bio modov. Spector komentira: "Določeni igralci ga bodo pogrešali in me bodo zato zasovražili. A to sem pripravljen tvegati, saj bo zaradi te poenostavitve hkrati igro in zgodbo doživelo prej širše občinstvo." Da bo le držala trditev, da s tem igre niso naredili plitkejše, temveč le uporabniku prijaznejšo. **PCF**

## JC V DRUGO

Vrača se, tokrat v višji ločljivosti.



**Zgovorni Spector popolnoma utihne, ko gre za podrobnosti o zgodbi, nam je pa z veseljem povedal, da se JC Denton, protagonist originalnega *Deus Ex*, zopet pojavi v povezavi s frakcijami, ki tekmujejo za prevlado. "Eden izmed vaših ciljev je, da ga najdete in tudi on ima svoje delo," razlaga, ter dodaja, da imajo pripravljenih nekaj dobrot za izkušene: "Je nekaj trenutkov, kjer si bodo igralci, ki niso izkusili prvega dela, še vedno mislili 'Hej, to je dobro,' bolj izkušeni pa bodo vzkliknili 'O, moj Bog, to je takooo super!' "**

Zahvaljujoč realistični fiziki objekti letijo naokrog in le malo jih je povsem statičnih.

## MLATENJE SLAME?

**Kakšen je rezultat? Bo *04* pometel s konkurenco?**

### ONI PRAVIJO

**NERESNIČNO** "*UT2004* je najnovejša evolucijska stopnja tekmovalne igre vseh časov. Novi načini, modi in mape ter različna vozila in plovila, s katerimi je mogoče upravljati. To pomeni, da bodo ljubitelji *Unreala* deležni čisto nove izkušnje, ki bo vključevala odlično bojevanje z vozili in celo paleto različnih možnosti bojevanja."

### MI PRAVIMO

**NEIZVIRNO** Evolucija? Da. Dodatki? Da. Čisto nov...? Hmmm. Vsebuje nekaj odličnih dodatkov in rezultat je velik napredek, kar pa ne spremeni dejstva, da veliko dodatkov daje občutek, da so izdelani na silo in vse skupaj preveč spominja na *UT2003*. Glede na vse brezplačne mode za *UT2003* in na tisoče igralcev, ki so se nad slednjim že namrdnili in še vedno vztrajajo na originalu, se lahko hitro zgodi, da najnovejša izdaja ne bo sprejeta z največjim navdušenjem. Bomo pa počakali na to, kakšna bo odločitev v zvezi s popusti.

**NEPOZABNO** Nič ni boljšega kot spodnesti nasprotnika, kar lahko v modu Onslaught naredite s stilom. Ko je videti, da je z vašo bazo konec, lahko z džipom odbrzite do nevarovanega vozlišča in ga razstrelite, s čimer boste prekinili povezavo in preprečili uničenje vaše baze.

**DATUM IZIDA**
**Jesen 2004**

Seveda je potreben velik kanon za stiskanje mozoljev na Skaarjih.

↘ PRVOOSEBNA STRELSKA

# UNREAL TOURNAMENT 2004

## Nadaljevanje? Tako hitro? Na obisku v Nemčiji smo ugotavljali, če bo Epic držal besedo.

Ponavadi vlečenje paralel med banalnostjo dnevne eksistence in futurističnimi tekmovanji v uničevanju masovnih razsežnosti načenja najrazličnejše probleme. Podobno bi lahko rekli za paintball. Ali za rokoborbo. Zato kar naščipčite ušesa in prisluhnite, kaj nam ima Epic povedati o demonstracijski različici *UT2004*.

### Šport v nevihti

"Je športna igra," vztraja predstavnik Epica, Jay Wilbur, neomajen v svojem prepričanju, kljub odločno nešportnemu videzu ekipe *PCF*. "Je kot nogomet – in ne želite spreminjati formule za nogomet, kajne?" Seveda govori o priponi *2004*, ki namiguje na serijo letnih nadgradenj. *UT2004* seveda ne skriva podobnosti z *UT2003* – ravno nasprotno, saj je spisan tako, da bo polno združljiv z vsemi obstoječimi modi.

Ena od najpomembnejših novosti so vozila v slogu *Halo*. V garaži so torej spravljeni džip, tank, oklepljen tovornjak, hovercraft in leteč stroj, vsi pa so opremljeni z najrazličnejšim orožjem. Uporaba le-teh v boju je pravzaprav neumna, ker krogle in deli avtomobilov samo letijo naokrog v vse smeri, celo težki in počasen tank uspeva sodelovati v hitro odvijajoči se akciji, ki jo lahko pričakujejo privrženci te igre.

Vozila pa niso namenjena le hitrejšemu premikanju naokoli, temveč je zanje prirejen celoten mod v igri. Način Onslaught od vas zahteva zajetje čim večjega števila vozliščnih točk, da z njimi povežete svojo bazo z nasprotnikovo. Ko je povezava začrtana, lahko nasprotnikovo bazo uničite, če pa nasprotnik prekine povezavo, vam bo trda predla. "Onslaught je bil ustvarjen zato, da bi prikazali vsa vozila," nam je pojasnil Jay, "zaradi taktičnih aspektov pa je tudi izjemno zabaven." Vozliščne točke so tudi točke ponovnega pojavljanja vozil, opremljene pa so tudi s topovi različnih kalibrov.

### Pametna mina

Seveda pa ne gre brez novih orožij, kar pomeni, da boste lahko uporabljali lasersko vodene rakete, UT ostrostrelsko puško in mine, ki zasledujejo nepazljive nasprotnike. Boti znajo mine bolje uporabljati, na račun izboljšane UI, sami pa jih lahko nadzorujete preko integriranega glasovnega vodenja. Na soigralce pa lahko tulite tudi preko vgrajenega vmesnika za glasovno komunikacijo, na strežniškem brskalniku pa je na voljo celo funkcija za glasovanje, da se boste laže znebili neželenih map in igralcev.

Smetano na torti pa predstavlja možnost uvažanja vseh uradno izdanih dodatkov za *UT2003* v *UT2004* in (zaenkrat še nedorečene) ugodnosti pri nakupu za obstoječe uporabnike *UT2003*. "*UT2004* je resnično vreden svojega denarja," nam zatrjuje Jay, "vendar bi radi tudi nagradili vse lastnike *UT2003*." Sodeč po tem, kar smo imeli priložnost videti, si uparno trditi, da boste gotovo navdušeni nad najnovejšo različico, uparno pa tudi, da bo popust dovolj velik, da bo lastnike *UT2003* prepričal v nakup. **PCF**

## ZADNJI NAPAD

### Dobrodošla vrnitev priljubljenega moda.

**"Nismo ga pogrešali," pravi Jay o modu Assault, namenjenem različici *03*. "Pogrešali pa so ga igralci. Mi smo jim prisluhnili in dodatek ponovno vključili. Je pa Assault, kot ga boste videli, veliko boljši od predhodnika." Nova različica vključuje tudi serijo manjših misij, ki jih je potrebno zaključiti, preden lahko nadaljujete; tako je, na primer, potrebno pripraviti most za konvoj ali pa uničiti vse generatorje, ki jih prikazuje HUD. V eni od map se dogajanje preseli celo na matično ladjo Skaarjev, kjer napadalci uničijo vse ščite še pred pristankom v hangarju, branilci pa poskušajo odvrniti napad.**

## RAZVIJALEC
EPIC GAMES

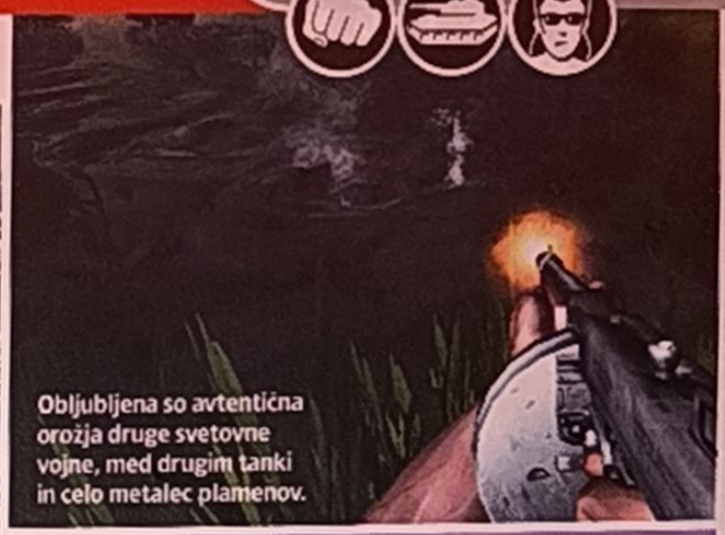
**ZALOŽNIK: ATARI**
**WWW.EPICGAMES.COM**

**Jay Wilbur, razvijalec pri Epic Games.**

**KDO SO EPIC?**
Skupina je bila ustanovljena leta 1991 in je sprva ustvarjala shareware programe, odgovorni pa so za igralske uspešnice, kot sta *Jazz Jackrabbit* in *Epic Pinball*. Leta 1999 so odkrili, da bi bilo mogoče kaj zaslužiti z izdajanjem iger, ki nosijo *Unreal* v naslovu. Razen tega, da razvijajo svet *Unreal*, pri Epicu dobro zaslužijo še s prodajanjem licenc za uporabo pogona igre.

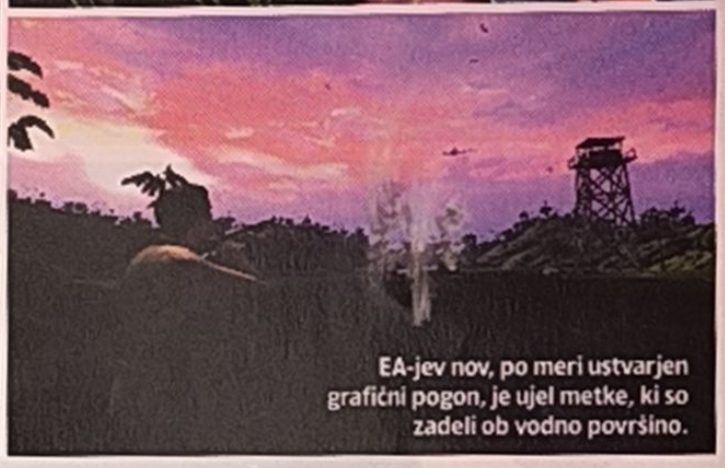
**KAJ POČNEJO?**
Izdajajo *UT*, kar očitno nameravajo početi do onemoglosti, prav tako pa delajo na večigralskem dodatku za nekaj manj navdušeno sprejet *Unreal II*. K temu je seveda potrebno prišteti še nadvse skrivni in odločno predolgo trajajoč proces razvoja *Unreal Warfare*.

**NEPOZABNO** Trenutno ni še ravno oprijemljivih dokazov, a sodeč po besedah in slikah iz EA-jevih logov, lahko govorimo o veliki pozornosti, namenjeni dinamičnemu okolju. Tudi sveža UI bo poskrbela za še bolj realistične boje.



Obljubljena so avtentična orožja druge svetovne vojne, med drugim tanki in celo metalec plamenov.

Prav tako kot v resnici, boste morali za vsak zavzet centimeter otoka preliti obilico krvi.



EA-jev nov, po meri ustvarjen grafični pogon, je ujel metke, ki so zadeli ob vodno površino.

**DATUM IZIDA**
Marec 2004

↘ PRVOOSEBNA STRELSKA

# MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

**Ko se črte in zvezde postavijo po robu vzhajajočemu soncu, dobimo pekel na Pacifiku.**

*Pacific Assault* je za EA izjemno pomemben – gre za neposrednega naslednika odlično sprejetega *MOH: Allied Assault* ter dokaz, da jih odhod precejšnjega dela razvijalske ekipe ni preveč oslabil. *PA* bo igralca pahnil v obračun med ZDA in japonsko imperialno vojsko, medtem ko bodo ostali narodi bržkone prihranjeni za dodatke. Vse se bo vrtelo okoli ekipno zastavljenega kopenskega boja, se začelo s Pearl Harbourjem in nadaljevalo na krvavih bojiščih – Bataan, Guadalcanal, Iwo Jima. EA so se pametno izognili jedrskim napadom na Hirošimo in Nagasaki, saj so potek dogajanja omejili na dve leti po napadu na znamenito ameriško oporišče. Razvijalci zatrjujejo, da so tudi azijski partnerji "dali žegen", čeprav z določenimi omejitvami. Mienda ne smejo govoriti veliko preko njihovega cesarja.

## Jaz imeti možgane

Če odštejemo lokacijo, je največja razlika med *Pacific Assault* in njenimi predhodnicami prav umetna inteligenca. Ta sedaj ni več v tolikšni smeri skriptirana, temveč prilagodljiva – ostrostrelec, na primer, se tako ne bo pojavil vsakič, ko boste igrali, na istem oknu.

Zaradi odsotnosti predogledne različice, moramo tokrat verjeti na besedo, a kar smo videli med našim obiskom, je impresivno – osvetljevanje in fizika v realnem času ter prekrasno izdelane pokrajine. *PA* bo prava poslastica za oboževalce druge svetovne vojne – razvijalci so se zakopali v kupe knjig, plakatov in slik iz bitk, poln nabor orožij je natančno poustvarjen, ekipa pa se je odpravila tudi na prizorišča vojnega pekla. "Pacifiško prizorišče se močno razlikuje od evropskega," dodaja Powers. "Odločalo se je v bitkah za otoke z letališči – brez teh Američani ne bi prišli do Japonske. In Japonci so bili dobro vkopani." Da bi čim bolje zajeli to vzdušje ter omogočili prevetritev fizike in UI, so se pri EA odločili spisati čisto nov pogon. Sami trdijo, da gre za enkratno delo, ki bo odlično vplivalo tako na strelske igre, kot tudi na celotno igričarsko industrijo. Takih cvetk smo vajeni, a kristalno jasno je, da je svet mnogo bolj dinamičen – kapljice puščajo sledi na gladini, trava okoli Japoncev izdajajoče plapola...

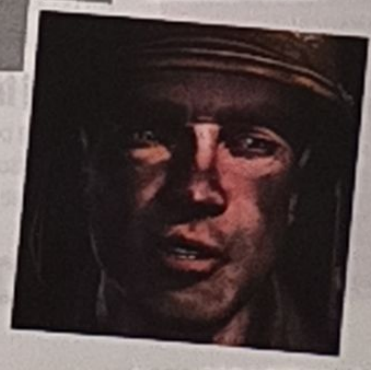
Tudi v sistemu boja bomo priča napredku – odločili se boste za napadalno ali prikrito taktiko, pomembne razlike pa bodo še med obema stranema. V Japoncih, na primer, se bo v najhujših trenutkih zbudila zvestoba do cesarja, kar se bo kazalo v fanatičnem boju do zadnjega moža. Vaši možje se bodo odzivali na akcije – če bo potrebno, vas bodo grajali ali hvalili. Tudi drugače boste navezani nanje – pozabite na medicinske kovčke; pozdravi vas lahko le medicinec, tega pa morate ščititi.

Prikupna novost so še posnetki posebno junaških dejanj, ki delujejo kot dober dokumentarec. A če bo *PA* tako lahek kot *AA*, se nam zdi, da bomo te opazovali le malokrat. **PCF**

## BREZ VOJNE

Bitke ne vplivajo le na pokrajino.

**Vojaki začnejo kot nežni pubertetniški naborniki, a se med vojno, ki prizadene njihova telesa in duše, hitro začnejo kazati znaki staranja. Rane in brazgotine so lepo vidne na podrobno izdelanih modelih obrazov. Prav tako se spreminja njihov odnos, saj začnejo sčasoma metati ven precej grobe pozdrave kot "Polkovnik Minoso, druga tankovska enota, geslo Besni pes in kdo za ***** si ti?" Liki v igri kažejo najrazličnejša čustva – izčrpanost, prestrašenost, žalost, ko umre kolega. EA zatrjuje, da obrazi niso zasnovani na resničnih ljudeh in ko smo namignili, da nas določeni vendarle spominjajo na Orlanda Blooma in Colina Farella, so ta preblisk bliskovito zavrgli.**



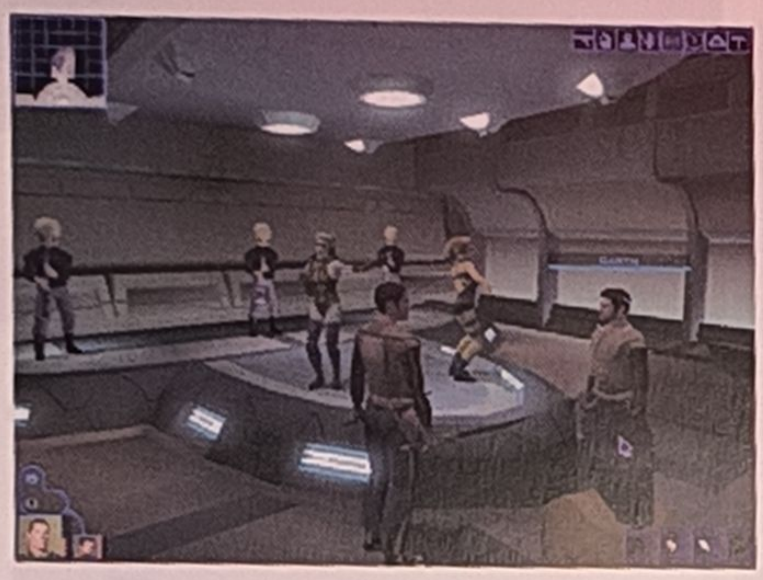
**RAZVIJALEC**
EALA

ZALOŽNIK EA
HTTP://MOHAA.EA.COM

**Matt Powers, glavni razvijalec *Pacific Assault*.**

**KDO SO EALA?**
Electronic Arts Los Angeles je del velikanskega EAjevega "razvijalskega stroja" iz ZDA in se je nekoč imenoval EA Pacific. Po neverjetnem uspehu Medal of Honor Allied Assault, je studio poskrbel še za dva manj navdušujoča dodatka *Spearhead* in *Breakthrough*, ki sta vojne lačnim igralcem ponudila le malo svežega. Upamo, da bo naš tek potešen s povsem novim *Pacific Assault*.

**KAJ DELAJO?**
EALA ima svoje prste v kar nekaj znanih naslovih, med drugim pri *Tiger Woods* in serijah *Harry Potter*, ustvarjajo pa še na prvi pogled izjemno atraktivno RTS *Battle for Middle Earth*, ki smo jo prvič omenili v prejšnji številki in temelji na filmih *LOTR*, v sebi pa skriva močno predelan srček iz *C&C Generals*.



Dirke so samo eden izmed načinov popestritve življenja v *KOTOR*.

Papirnat denar so izumili samo zato, da ga je lažje tlačiti plesalkam za hlačke.

V ozadju je veličastna ladja Ebon Hawk, predhodnica Millenium Falcona.

Da ste v zvrsti RPG vam bo jasno prvič, ko boste odprli menije.

Kjer je Hutt, tam je umazana pot do denarja.

↘ IGRANJE VLOG

# STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

**Sila? Svetlobni meči? Igranje vlog? Naj Aljoši Hancmanu nekdo prinese vedro, slina je povsod.**

## PREMAGAJTE OVIRO

**"Preveč papirčarano zate, fantek?"**

## PREMAGAJTE JIH!

**KDAJ** V prvih urah na Tarisu

**PROBLEM** V kanalizaciji pod Undercityjem ne čakajo na vas le pošasti z boleznijo rakghoul, ampak je tja zašel še en pravi pravcati Rancor. Smrdljivega velikana je nemogoče poraziti v boju, zapira pa pot do baze Black Vulcanjev.

**REŠITEV** Preglejte odtrgano roko, ki leži pred Rancorjevim brlogom in pobernte steleniško z vonjavo. To položite med trupla v brlogu – brez skrbi, Rancor vas ne bo opazil – in zraven dodajte še majhno darilce, granato. Zobozdravnik bo imel kaj početi z ubogim zlobcem.

Med nami povedano – Kyle Katarn mi je od nekdaj šel na živce. Tako polizano prijazen in nekam pesniškega videza je bil, da sem ga tu in tam med igranjem *Jedi Knighta* čisto impulzivno zagnal v prepad ali razstrelil z granato... ter nato skoraj presenečeno buljil v napis "Game over". Fant preprosto ni bil iz testa za superzvednika.

*Knights Of The Old Republic* za vedno naredi konec tej naši nesreči. Gre za čistokrven primerek zvrsti RPG, kjer si lahko glavni lik in njegovo usodo ukrojite sami po svojih željah in fetiših. Vaše roke bodo morda za nitko ali dve trdneje zvezane kot pri najbolj klasičnih primerkih žanra, kakršna je, denimo, serija *Baldur's Gate*, vseeno pa vam bo igra ponudila dovolj svobode, da se boste čutili gospodarja svojega življenja. Lahko se greste pravičneža v slogu Katarna ali pa vsem, ki vas prosijo za pomoč, hladno razsujete čeljust in jim poberete še tisto malenkost drobiža, ki se jim valja po žepih.

## Zakaj in kdo

Zgodba je postavljena daleč pred filma *Episode I* in *Episode II*, tako da ne boste imeli priložnosti srkati piva z gospodom Skywalkerjem ali s Heimlichovim prijemom olajšati življenja Darthu Vaderju. Boste pa zato pomagali Republiki v boju proti neusmiljenim Sithom, obiskali planeta Tatooine in Kashyyyk (domovino Wookiejev), postali Jedi ter z lastnim svetlobnim mečem sejali pravičnost ali zlo. Kar pa tudi ni slabo.

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Lucas Arts
**Na spletu** www.swkotor.com
**Min** PIII 1 GHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica, 4 Gb HD
**Opt** P4 1.6 GHz, 512Mb, 64Mb 3D kartica

**POREABITI V VSAJ** 40 URAH

**ČISTA RESNICA** V filmu *Return Of The Jedi* so Darthu Vaderju igrali kar štirje igralci.

Tekom glavne fabule in številnih stranskih zgodbic boste spoznali še devet drugih likov, ki se vam bodo rade volje pridružili. Pozitivno je, da so njihovi karakterji anti-dolgočasno raznoliki in da ima vsak med njimi v ozadju lastno zgodbo (nekatere se bodo razpletle med igranjem), negativno pa je, da vam ne morejo družbe delati vsi hkrati, ampak lahko pred vsakim pohodom izberete samo tri. Dobra plat tega je, da bo morda koga prijelo, da se bo igre lotil še v drugo – ob prvem igranju vam tako ali tako ne bo uspelo obdelati vseh stranskih zapletov.

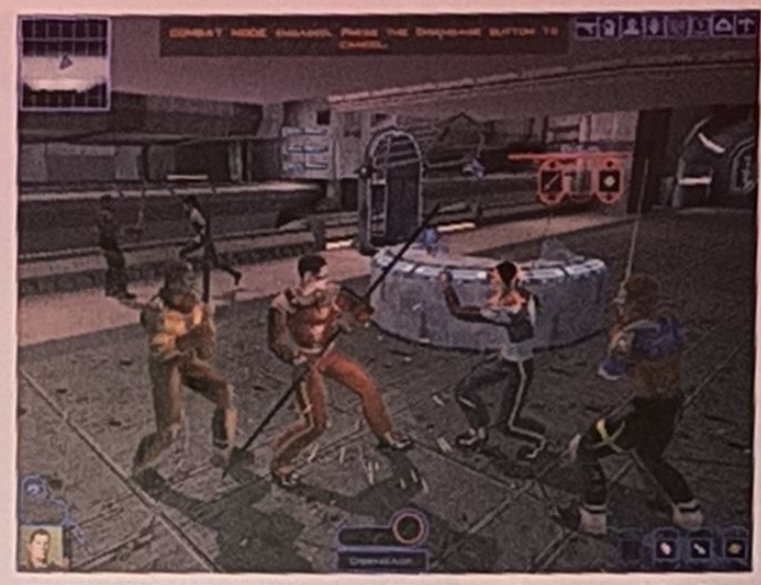
Kar zadeva vaše kompanjone, so se avtorji odločili, da ne bodo veslali v globine "trdih" RPG-jev, tako da vaša dobra in predvsem "žleht" dejanja ne vplivajo na njihov odnos do vas. Mirno lahko pokoljete vse civiliste, na katere naletite, pa bodo pogovori z vašimi pomočniki potekali enako, kot če se ne bi zgodilo nič. Nasploh se zdi glavna zgodba preveč zabetonirana in v tistih uricah okoli petih zjutraj, ko so podočnjaki že na pol poti proti kolenom in glava ni več pri stvari, se občasno od nekod prikrade paranoičen občutek, da so vam določene stvari vsiljene.

## Kako in kam

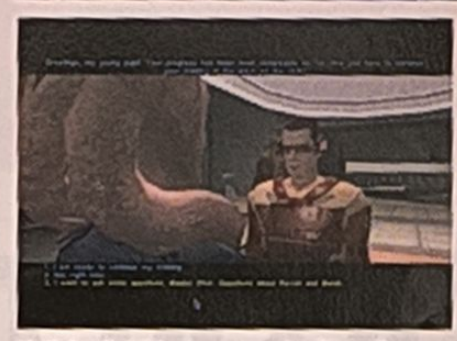
Vonj po razvijalski skupini BioWare, oziroma natančneje po *Baldur's Gate*, postane najostrejši, ko se po svoji (zelo verjetno) ali tuji (malo verjetno) krivdi zapletete v boj. Morda bo komu ušel iz ust medmet nezadovoljstva, ko bo za naslednjo vejico prebral, da bitke ne potekajo v slogu *Jedi Knighta* z izvajanjem besne prstne gimnastike na tipkovnici, ampak precej bolj umirjeno, morda celo realno-

**VAŠA PRVA URA** LJUBILI BOSTE: Prostost, Drugačnost, Lep izgled | SOVRAŽILI BOSTE: Smrdljive Sithe, Neobičajen nadzorni sistem

Bitke potekajo na klasičen BioWarov način, a v 3D izgledajo fantastično.



Trije na enega? To ni pošteno. Bom dal eno roko za hrbet.



V dialogih izbirate vnaprej pripravljene stavke, ki lahko vodijo v zelo različne smeri.

časovnemu šahu podobno. Akcijo lahko vsak trenutek boja ustavite in vsem članom svoje bande razdelite naloge, nakar jih bodo ti ob ponovnem zagonu akcije skušali izvesti.

Vaši bojni triki zajemajo običajno krjavljsko udrihanje po sovragu, obstreljevanje od daleč ter raznobarvne finte, ki jih omogoča Sila – nabor slednjih je odvisen predvsem od vaše nagnjenosti k dobremu oziroma slabemu. Ker vam lahko hkrati delata družbo samo dva dodatna člana ekipe, je treba znati najti pameten "špricer" naštetega, kar daje igri čisto poseben strateški pridih.

Druge posebnosti, ki jih doslej ni šlo povezati z igrami *Star Wars*, so nadgrajevanje orožij in opreme, vgrajevanje vsadkov za izboljšanje vaših lastnosti, vdiranje v računalnike, igranje Pazaaka, igre s kartami, sodelovanje v gladiatorskih igrah in podobno. Čeprav vas večina nalog pošilja od toče A do točke B, boste med temi dvema točkama gotovo našli še kakšno točko C, ki je vredna postanka že samo zaradi preganjanja dolgčasa, ali pa boste odkrili alternativno pot med točkama – marsikaj lahko dosežete s sposobnostmi tihega plazenja ali prepričevanja.

## Pa vendar

Pa vendar je ocena pristala pri "samo" 91 odstotkih. Aromo linearnosti pri glavni zgodbi sem že omenil. Lep primer tega je, da se ne morete lotiti predelave mesa vsakič, ko vas zasrbijo prsti, ampak le takrat, ko se to igri zdi smiselno. Interakcija z okolico bi tudi lahko bila boljša – prostori so dokaj prazni, vsi predmeti pa se skrivajo v nezgrešljivih škatlah, v torbah ali pa v žepih oseb. A lepih trenutkov je daleč preveč, da bi tovrstne pomanjkljivosti bodle v zenice. Dirkanje z raketoplani, kvartanje, bitke v vesolju in sestavljanje lastnega svetlobnega meča so cukrčki, ki bodo z vašega jezika vztrajno čistili morebitne grenke priokuse. Da krasne grafike in posledično spektakularnega izgleda borb sploh ne omenjam...

BioWare se je držal svojih visoko postavljenih meril in ustvaril še eno igranje vlog epskih razsežnosti, ki bo do vrha napolnilo merilnik zadovoljstva pri vseh ljubiteljih žanra, in ne le pri zaljubljencih v vesolje Star Wars. Naj kot dokazni material služi naslednji obrazec: Ure in ure igranja? Kljukica. Fleksibilen sistem napredovanja? Kljukica. Lepo sestavljena glavna zgodba? Kljukica. Mnogoteri kilogrami stranskih nalog? Kljukica. Zanimivi karakterji glavnih nastopajočih? Kljukica. Čas, da končno zlepim svoj neutrudni gobec in vas pošljem v trgovino po ta odlični naslov? Kljukica.

**PCF**

**PCFormatOcena**

Epska, privlačna, polna, zabavna

Na trenutke nekoliko neuporabljiva

**MOD MOŽNOSTI**
Držimo pesti za uradne dodatke

**VEČIGRALSTVO**
Nič, na žalost

"Ena najboljših iger *Star Wars* vseh časov."

**91 %**

## POGLED DRUGAM

BREZ SVETLOBNIH MEČEV IN SILE VAM ŽIVETI NI?

>>**STAR WARS GALAXIES** 70%

>>**JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY** 82%

>>**JEDI KNIGHT II** 92%

## TEGA NE ZAMUDITE!

**Napetost raste, publika kriči... In potem zmanjka elektrike.**

**KAJ JE?** Začetek je vedno težak, še posebej finančno. Če vam je do hitro zaslуženega denarja in nimate predsodkov pred nepotrebno uporabo nasilja, je zelo dobičkonosna rešitev bojevanje v areni.

**KJE GA NAJDETE?** Prijave sprejema sluzasti sorodnik Jabbe the Hutta v kantini v zgornjem delu Tarisa. Da postanete prvak in zvezdnik planeta boste morali namlatiti pet nasprotnikov (zmaga nad psihopatskim Twitchem je vredna 500 kreditov), po želji pa še (doslej) nepremagljivega in legendarnega Bendaka Starkillerja. Zmaga nad njim vam bo prinesla okroglih 1000 kreditov.

## KVARTOPIRCI, POZOR

Strip-Pazaak z barsko plesalko se obrača v napačno smer.

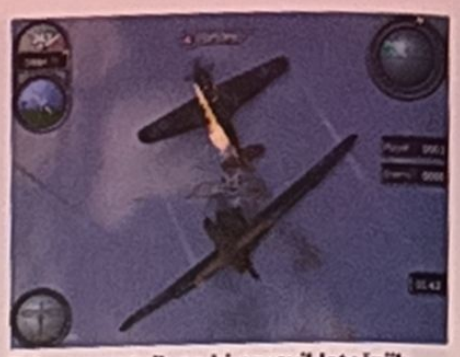
**Najmirnejša pot do polnega transakcijskega računa je igranje Pazaaka. Gre za zelo razširjeno igro s kartami, tako da vam strank ne bo zmanjkalo v nobenem kotičku vesolja. Pravila so zelo preprosta. Igralca izmenično naključno prejemata karte z oznakami od 1 do 10, zmaga pa tisti, ki se najbolj približa vrednosti 20. Če to vrednost prekoračite, ste izgubili. Da ne bi bilo vse odvisno od sreče, lahko sestavite lasten kupček kart, iz katerega boste pred vsako igro dobili po štiri. Te karte lahko kadar koli dodate seštevku, ki je na mizi in tako lažje zadenete vrednost 20. V slogu igre *Magic: The Gathering* obstajajo posebno dragocene karte z negativnimi vrednostmi in celo takšne z dvojno vrednostjo (recimo +2/-2), ki jih za malo bogastvo dobite na črnem trgu. Če poznate pravila ajnca, s Pazaakom ne bo težav.**

## POGLED DRUGAM

LETEČE ZADEVE SMO SESTRELJEVALI ŽE TUKAJ:

>> **STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D** 81%
>> **COMBAT FLIGHT SIMULATOR III** 85%
>> **LOCK ON!** 90%

Ognjeni zublji so posledica zastrupitve s svincem.



Tale nasprotnik ne bi opravil letošnjih strožjih predpisov o stopnji $CO_2$.

Hiperpogon na BF109? Dol z njim...

## RESNIČNI HEROJI

Mnogo Američanov se je prostovoljno javilo v Evropi in pomagalo braniti svet pred objemom nacizma. Ker se je Amerika obotavljala stopiti v vojno, so razgreteži kmalu na lastno pest odpotovali v žarišče. Kot se je izkazalo, jih je Velika Britanija hudo potrebovala, da se je uspela obraniti nemškega napada, ki je predvideval najprej bombardiranje, nato pa izkrcanje sil. Zaveznikom je uspelo in niti en nemški vojak ni korakal po otoku (ne štejem vohunov, diverzantov in sestreljenih pilotov).

↘ LETALSKA SIMULACIJA

# SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

**Posebne letalske enote v 2. sv. vojni? "Hvala, nisem dežurni junak," pravi Andrej Potočnik.**

Larry Holland. Iks ving. Vsi ga obožujejo, jaz pa ga sovražim, saj bi bilo moje življenje brez njega mnogo enostavnejše. Ko se je evforija po letenju v vesolju polegla in se je moje življenje skorajda umirilo, dobimo vest, da Larry ponovno dela. Kjer je dim, tam je tudi ogenj, pravijo (razen pri *Duke Nukem Forever*), in kmalu se znajde na uredništvu sumljiv paket. Tristo kosmatih, adijo življenje, si mislim, ko se ostre oči urednika ustavijo na meni in se njegove ustnice ukrivijo v porogljiv nasmeh, medtem ko v rokah drži *Secret Weapons Over Normandy*. Toda sedaj je drugače – če že nimam življenja, bom imel vsaj denar.

Igra je narodno zavedna, kar pomeni, da igrate vlogo mladega Američana, ki rad leti z letali in strelja druge letalce. Klasika. Seveda, Amerika je ogromen trg in Američani radi igrajo same sebe, za kar je verjetno potrebno kriviti SvetiGozd. Torej, mladi Američan ima oprane možgane in slepo verjame v ideale, kar je seveda podlaga za junake. Seveda mu nihče ni povedal, da je skupna lastnost vseh velikih junakov to, da so mrtvi (Franc Rozman – Stane). Leteli boste z množico letal, od lovcev do bombnikov, za nameček pa vas čakajo še razvedrilni programi protiletalskih enot ali opazovanje neba preko muhe mitraljeza v B-17.

Glede na to, da večino časa letite v zraku, bi pričakovali spodoben letalski fizikalni model. Kaj pričakovali, glede na kvaliteto g. Hollanda, bi to celo zahtevali. Žal se to ne zgodi, saj so bombniki v zraku skoraj enako okretni kot lovci, upravljanje pa se na primer ne spremeni celo po tem, ko odvržete dve toni bomb. Vse skupaj se premika tako hitro, da sem na trenutke pomislil, da letim z X-Krilcem. Nakar, ugotovim, da to sploh ni res, saj na koncu, ko odklenete vse misije in izzive, dobite čisto pravo X-Krilce, ki je vsaj desetkrat hitrejše od česar koli drugega in večino časa dela luknjo v vaš monitor. Ko smo že pri prikazu: grafika je "bljak". Letala so sicer precej spodobno narejena, je pa zato pokrajina precej uborna. Pravzaprav zaradi drvečega dogajanja niti nimate veliko časa opazovati mesečine nad Rokavskim prelivom, ker ste neprestano v akciji. Pogled iz kabine? Kaj pa je to? A je to tisto, ko igra izgleda, kot da sediš na pilotskem sedežu? Črtaj. Od zadaj boste opazovali svoje letalo, kar pomeni, da se vam splača paziti, saj se bo iz letala v primeru srečanja s svincem začel valiti dim, kar vsekakor ne vpliva dobro na TCO standarde vašega monitorja.

Če ste pomislili, da omenjeno spremeni način vožnje, se motite. Le motor bo občasno kihnil, drugače pa boste še vedno nemoteno klatili Švabe z neba.

Ko smo že pri silah Osi: njih pamet je precej nizka (seveda, saj morajo izgubiti vojno), vam pa znajo kri piti njihovi letalski asi, ki imajo železne želodce, saj po nebu izvajajo takšne akrobacije, da bi človek najraje postal in jim plačal za ogled.

Ob vsem tem kritiziranju bi pomislili, da je igra zanič. Pa ni. Ni zato, ker je preprosta, ima zgodbo in je igralna. To pa je tudi bistvo. Če prav pomislim, Larry ni objavil, da bo naredil realistično simulacijo. Ne, Larry je naredil zabavno igro. In to je bistvo vsake igre. **PCF**

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik:** LucasArts
**Na spletu:** www.lucasarts.com
**Min:** PIII 850MHz, 256Mb, 32Mb grafična kartica 3D
**Opt:** P4 2GHz, 512Mb, 64Mb grafična kartica

**PORABITI V VSAJ** 15 URAH

**ČISTA RESNICA**
Igra potrdi govorice, da so X-krilce videli že med drugo svetovno vojno.

**PCFormatOcena**

Zabavna, razgibana, hitra
Vizualno uborna, nerealistična

**MOD MOŽNOSTI** Nič
**VEČIGRALSTVO** Deathmatch

**"Nenavaden pristop h klatenju Nemcev. Mi smo vedno za."**

**73%**

**VAŠA PRVA URA** LJUBILI BOSTE: Nezahtevnost poteka igre, Vmesne selovence SOVRAŽILI BOSTE: Grafiko, Umetno neumnost navadnih nasprotnikov

Razlike med igralci so resnično velike - s centrom vrzite trojko, pa boste videli, kaj mislim s tem.

Igranje ena na ena je zelo primerno za privajanje nadzoru.

Igralci, ki posebej izstopajo po kakšni odliki, so označeni z ikonami.

Met, pri katerem vam za vrat diha obrambni igralec, ima klavrno usodo.

Tiščanje gumba za tek negativno vpliva na natančnost metanja.

**POGLED DRUGAM**

NA ŽALOST NI DRUGEGA KOT IZDELKI EA SPORTS...

>> **NBA LIVE 2003** 88%
>> **NHL 2004** 85%
>> **FIFA 2004** 85%

↘KOŠARKARSKA SIMULACIJA

# NBA LIVE 2004

**Tomaž Bartolj dobi na črti za trojko več banan kot na tržnici.**

Kaj se je najbolj vžgalo v možgane igralcev lanske *NBA Live*? Bržkone neobstoj obrambne igre. Oziroma bi jo lahko primerjali s Krkino v mesarskem klanju s CSKA Moskva – skozi bi prišle še štiriletne deklice z zvezano desno roko in vrečo krompirja pritrjeno na levo nogo. Letos te mladoletnice ne bi imele nobenih možnosti – v deželi PC košarke so zrasle banane.

Naj vas kar takoj na začetku obsijem z žarkom resnice: *NBA 2004* je v primerjavi s predhodnico strumno zakorakala naprej. V stilu ostalih letošnjih izdelkov EA Sports se ponaša z večjo dozo realizma, nadzorom nad igralci brez žoge, vodenjem klubov skozi več sezon, zlobnim enoletnim večigralstvom (menda niste mislili, da sem to že prebolel), še izboljšano predstavitvijo ter seveda najnovejšim naborom igralcev oziroma grelcev klopi, ki čakajo na svojo priložnost.

O stilu igre je težko govoriti,saj sta prednastavljena arkadni in simulacijski način, ki se opazno razlikujeta po odstotku zadetih metov, težavnosti, hitrosti in atraktivnosti igre, poleg tega pa vas kar oblegajo drsniki, s katerimi lahko izkušnjo občutno spremenite. A bržkone vas bo večina ostala kar pri realistični nastavitvi, saj tej uspe vrniti duh, ki smo ga pri seriji pogrešali – NBA je še vedno hitra igra, polna protinapadov, zabijanja in spektakularnih blokad, a končno igralci spet spominjajo na zemeljska bitja, ki si ne delijo neba s pticami in trojk ne zabijejo preko dveh centrov. Najboljša novica je, da lahko nekaj storite v obrambi in, seveda s primerno talentiranimi igralci, pridno delite blokade, izsiljujete osebne napake v napadu, prestrezate žoge ter organizirate hitre protinapade.

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Electronic Arts
**Na spletu** http://www.easports.com
**Min** 600MHz, 128Mb, 32MB grafična kartica
**Opt** 733MHz, 256Mb, plošček z analognim nadzorom

**PORABITI V VSAJ** 1 LETU

**ČISTA RESNICA**
KK Krka je letos zaenkrat le bleda senca same sebe. Dolenjci jočemo.

## Ne gre noter!

Pravzaprav se sedaj večje težave kažejo na nasprotni polovici igrišča, kjer UI uprizarja kar nenormalno čvrsto obrambo, ki vas sili v prodore ter metanje trojk, ne pa mete iz polrazdalje kot bi to pričakovali. Zaradi goljufivega računala, ki vam začne ob velikem vodstvu, vaše moštvo spreminjati v bando motoričnih idiotov, je daleč najbolje igrati proti živemu nasprotniku, a se v primeru, da boste s prijateljem igrali na enem PC-ju, izogibajte tipkovnice. Skorajda nujno je namreč posedovanje ploščka z dvema analognima gumboma, saj vam le tak pripomoček omogoča poln nabor trikov, ki jih resnično ne manjka. Na tem mestu je potrebno pohvaliti lepo, življenjsko animacijo gibanja, kar pa je tudi najboljša stran grafične podobe. Izgled igralcev in občinstva za njo namreč močno zaostaja, saj prvi zaradi pomanjkanja poligonov izgledajo kot stokrat opran pulover, ki pri tem ni videl Perwola, drugi pa na like iz slabo narejene 2D risanke.

Na srečo se precej bolje izkažeta komentatorja, ki sta sicer do kraja zapeta, a zato dovolj strokovna, njuno govoričenje je dovolj pestro, in kar je najpomembnejše, sklada se z dogajanjem na igrišču.

EA nas je letos, celostno gledano, kar prijetno presenetil z dobrimi športnimi igrami. Končno je k sebi spravil tudi svojega shiranega konja v podobi *NBA Live*, ki je letos prav iskriv žrebec in povsem upravičen nakup. Druge izbire tako ali tako nimate.

**PCF**

## TRENERJI NA OBROKE

**Ah, kaj bi brez zbiranja točk...**

V stilu *NHL 2002* obstaja v *NBA 2004* pri vodenju kluba skozi več sezon, seznam nalog (določeno število zadetih košev, blokad, ukradenih žog...), za katere o izpolnitvi prejmete točke. Te lahko v grobem uporabite v dva namena. Prvi je zbiranje unikatnih oblačil ter obuval, ki jih lahko vaše moštvo nato nosi na tekmah, a kaj več kot vizualni dodatek to pač ni. Precej pomembnejši so tako imenovani pomočniki trenerja, ki jih lahko za določeno število točk najamete. Ti dvignejo določene atribute vašega moštva za različno dolgo obdobje.

**PCFormatOcena**

Poleg napada je sedaj užitek igrati tudi obrambo

Včasih nerazumljivi zgrešeni meti, lahko bi bila lepša

**MOD MOŽNOSTI**
Športne igre se temu na splošno upirajo

**VEČIGRALSTVO**
Internet, TCP/IP, na enem računalniku

"Napredek je očiten, a je še vedno veliko prostora za izboljšave."

**83%**

**VAŠA PRVA URA**
**LJUBILI BOSTE:** Tekme, odločene v zadnji sekundi / Vodenje klubov / Več realizma
**SOVRAŽILI BOSTE:** Nesposobnosti pri zabijanju / Banane

## POGLED DRUGAM

DIRKANJE BREZ FIZIKALNIH OMEJITEV VAS ČAKA TU:

>>**MIDNIGHT CLUB 2** 82%
>>**MIDTOWN MADNESS 2** 91%
>>**THE SIMPSONS HIT AND RUN** 73%

## SAM SVOJ MOJSTER

**Vaše srce si zaželi, Underground uresničí...**

Kot bi rekel moj kolega: Sedaj bo vsak mislil da je strokovnjak za predelovanje avtomobilov. Za to ohlostt je vsekakor dovolj razlogov. S pomočjo točk in denarja, ki ju pridobivate z zmagami in z atraktivno vožnjo (drsenje, vožnja v zavetrju, skoki...), boste lahko dodobra predelali svojega konjička. Lastili si boste vse boljše in lepše odbijače, prage, stekla, luči, plinšča, izpušne cevi, gume, neonke, zmogljivosti boste povečevali z naprednejšimi motorji, vzmetenjem, zavorami, turbo pospeški... Nato pa pride še na tone nalepk, različnih barv, unikatnih dodatkov, zaradi česar bo predelovanje štrikolesnika eno samo veselje!

## POGREŠANI V AKCIJI

**Nobena igra ni brez težav.**

Želel bi večigralski način na deljenem zaslonu, tako imenovanega duhca, ki je odslikava najboljše vožnje, neznano kam so odšli posnetki, ki bi bili zaradi resnično atraktivnih nesreč prava poslastica, zahka bi pogrešal goljufivo UI, kaže se potreba po preglednejših podatkih (tako o lastnostih avtomobilov kot različnih rekordih), morda bi se prilegel še vizualni prikaz poškodb, bolj natančno določeni pogoji za odklepanje dobrot in nekoliko priročnejši seznami. Aja, mimogrede, vse skupaj zbledi ob odličnih plateh igre.

↘DIRKALNA ARKADA

# NEED FOR SPEED UNDERGROUND

**Tomaž Bartolj podre znak in prevrne družinski avto. Ustavi ga le armiran beton.**

Če bi moral organizirati novoletno zabavo za atraktivnih prizorov željno množico, bi vedel, kam se moram obrniti. Na Natalijo Verboten in njen dekolte. Khm, sem to napisal na glas? Se opravičujem. Hotel sem reči na ljudi iz EA. Zakaj? Resda nimajo poželenja vrednega maščevja na strateško pomembnih delih telesa, zato pa toliko bolj obvladajo šov. Bližč, atrakcija, privlačnost na prvi pogled? To so oni. A s čim tako perfektnim nam že lep čas niso postregli.

Vsi ljubitelji simulacij se takoj obrnite stran in tecite, kot da vas preganja stekla lisica z izbuljenimi očmi in od prejšnjih žrtev okrvavljenimi zobmi. Tole je vaše pojmovanje pekla. Vsi, ki ste prepričani, da se *Hitri in drzni* odvijajo vsak dan po kolovozih Fužin, da ste ustvarjeni za cestne kamikaze in se že pripravljate na predelavo očetovega Fička, pa dobrodošli v sanjsko deželo.

Underground serijo *NFS* popelje v povsem arkadne vode. To pa še ne pomeni, da ni vsak avtomobil zgodba zase – prav nasprotno; razlike med njimi so ogromne – z enim boste hitrejši od strele, a boste hkrati tudi drevesa zadevali večkrat kot skupek elektronov, spet z drugim boste slalomirali pri hitrosti 250 km/h. Izbirali boste predvsem med vozovi daljnovzhodnih proizvajalcev – Honda, Nissan, Mazda, Toyota, Mitshubishi, za evropski priokus pa poskrbita le Golf in Peugeot 206.

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** EA
**Spiet** www.needforspeed.com
**Min** 700MHz, 128Mb, 32Mb 3D kartica
**Opt** 733MHz, 256Mb, 1Gb prostora na disku

**PORABITI V VSAJ** **40** URAH

**ČISTA RESNICA**
Duško Golubović, ki skrbi za turbo pospeške, poznamo tudi pod imenom smrdljivi plin Hana.

## Nemirno mesto

Vse dirke potekajo ponoči, a za razsvetljavo in vsesplošno bleščavost ter grafično impresijo poskrbi nezdravo velika količina neonskih luči, vse pa je umeščeno v eno samo mesto, kar nekoliko škodi raznovrstnosti prog. Nasproti vozečemu prometu in redkim stebrom, za katere se zdi, da prav iščejo nos vašega dirkalnika, se boste izogibali po kitajskih uličicah, suhih rečnih strugah, industrijskih predelih, avtocesti, gradbišču, za popestritev pa poskrbijo še atraktivni skoki.

V *NFSU* sta poleg tipičnega dirkanja v krogih, od točke A do točke B, tekme na izpadanje in nekaj časovnih izzivov, vključeni še dve sveži pogruntavščini. Prva je dirkanje na kratkih, a popolnoma ravnih progah, pri katerem se vse odloča pri popolnem prestavljanju in skorajda nečloveških refleksih, druga pa je drsenje po vnaprej pripravljenih, z oljem politih progah, kjer ni ovira čas, temveč le vaše sposobnosti upravljanja ponorelega zadka.

Vsi ti načini so združeni v 111 nalog, ki sestavljajo osrednji igralni način. Manjši problem se skriva v pretiranem ponavljanju, a to odtehta predelovanje avtomobila (več v okvirju), odklepanje prog, avtomobilov, zbiranje točk, občasne vrnesne sekvence.

In potem so tu še glasba, ki je tako izjemna, da bi ob predvajanju v avtomobilih osmešila vsakršno policijsko akcijo za zmanjšanje hitrosti vožnje, občutek hitrosti, ki vam začne pačiti obraz, večigralstvo prek spleta in toliko akcije, da morate opozorilo za epileptike vzeti resno. Torej je igra popolna? Seveda in jaz sem Dedek Miraz, v prostem času pa urejam *Jano*. Težave najdete v okvirju, a kljub temu gre za najboljši arkadni *NFS* doslej. Navali narod!

**PCF**

## PCFormatOcena

Akcije, bližča, hitrosti in adrenalina v izobilju

Manjkajo nekatere standardne prvine

**MOD MOŽNOSTI** Nismo jih opazili

**VEČIGRALSTVO** Internet – nameniska storitev

**"Bržkone najboljše arkadno dirkanje za današnje dni."** **85%**

**VAŠA PRVA URA** LJUBILI BOSTE: Glasbo brez primere, Občutek hitrosti, Nadgrajevanje avtomobila, Bližč vsepovsod, Adrenalin SOVRAŽILI BOSTE: Goljufivo UI, Stebre

Branjenje vasi pred milijonsko armado je eden bolj adrenalinskih delov.

Odštekani Shark Gun se najboljše obnese v gneči.

Zajahajte enega izmed topov in razčetverite vse, kar štrli več kot pol metra na površje.

## TEGA NE ZAMUDITE!

**Malo ekstremno čiščenje črevesja, se vam ne zdi?**

**KAJ JE** Igra vas neumorno obmetava s konkretnimi količinami odštekanega humorja, vrhunci pa so brez dvoma vmesne sekvence. Ene vam bodo zgolj upognile ustnice navzgor, druge vam bodo pobrale kisik in zalile oči s solzami smeha, vse pa vas bodo zabavale.

**KJE JO NAJDETE** Nedvomno vas bo zabavala tudi tista malo po rešitvi Rexusa. Ubogi Rexy je skorajda zmrznjen, a Q pozna rešitev: Roman sklepa, da bo robot prerezal na videz mrtvemu nosorogu trebuh in Rexusa stlačil med toplo črevesje, Q pa ima v mislih drugo lokacijo... "Works better when they are dead," Q pokomentira posilstvo čudne sorte.

↘ TRETJEOSEBNA STRELSKA

# ARMED & DANGEROUS

**Aljoša Hancman se je razpočil od smeha. Najdene dele pošljite v uredništvo.**

Smola otrok doktorjev znanosti in možganskih kirurgov je, da ne smejo biti navadni kmetje. Kakor hitro bodo zgrabili v roke vile in odkorakali proti kupu gnoja, bo zlobna teta stegnila jezik: "Oče pa sploh ni bil tak. Oče je bil prefinjen. Oče je odpiral človeške glave in rezal možgane." In kaj delajo takšne umne besede na vrhu opisa igre? Ja, *Armed & Dangerous* je izdelek Planet Moon Studios, skupine ki je nekoč davno povrgla igro *Giants: Citizen Kabuto* – po mnenju marsikoga enega najbolj originalnih zabavnih izdelkov vseh časov. Je potemtakem sploh čudno, da so množice od igre pričakovale ogromno?

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Activision
**Splet** armed.lucasarts.com

**Min** PIII 1 GHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica, 4,5Gb HD

**Opt** P4 2 GHz, 512Mb, 64Mb 3D kartica

**PORABITI V VSAJ** 10 URAH

**ČISTA RESNICA**
Igra *Giants* je bila posvečena Andyju Astorju, razvijalcu, ki je umrl pred njenim izidom.

## Optimizem

*Armed & Dangerous* je akcijska igra z ogromnim "a". Glavni lik Roman je vodja skupine umazanih izobčencev Lionhearts. Ostali člani njegove bande so Jonesy, krt s škotskim naglasom, prefinjeni robot Q, ljubitelj čaja in dedek Rexus, slep kot sveži kravjak in ravno toliko dišeč. Medtem ko Rexy raje lošči svoje gigantsko stekleno oko nekje na varnem, vam bosta Jonesy in Q rade volje priskočila na pomoč pri rešetanju vsega, kar ima zle namene. Igra celo omogoča, da jima kričite preproste ukaze.

V vaških gostilnah boste poleg vrčka piva dobili tudi orožja vseh vrst.

Vsi sestavni deli igre so izdelani odlično. Grafični izgled je nadpovprečen, glasbena podlaga fantastično zaokrožI vzdušje vsake stopnje, vmesni filmčki pa so tako ali tako nekaj najbolj smešnega po tem, ko se je Miraz zataknil za tovornjak komunalnega podjetja. A te sestavine so premalo za konstantno radost igralca. Stopnje so zelo ponavljajoče, sploh ne revolucionarno zgrajene, poleg tega pa jih še prehitro zmanjka. Pod pričakovanji je tudi uporabnost orožarne. Pestrosti tu sicer ne manjka (izstreljevalec morskih psov, prenosna črna luknja, bomba, ki obrne svet na glavo...), boste pa večino časa uporabljali brzostrelko – nabojev zanjo vam tako ali tako zlepa ne bo zmanjkalo.

## Pesimizem

Iz košare očitkov še nisem stresel vsega. Hudo boleč je neobstoj načina za več igralcev. Igri to skrajša življenje, bolj kot ga je igla Jimmyju Hendrixu. Nadalje moti akutna linearnost, ki v kombinaciji z nevidnimi zidovi daje manj možnosti za raziskovanje kot proga za tek na smučeh. V *Giants* je bila pokrajina gromozanska in čisto prosto prehodna. Zakaj tega ni tu? In igra *Giants* je imela precej bolj povezano zgodbo. Tu na začetku izveste samo, da bo (verjetno) treba poiskati skrivnosten artefakt Book of Rule, naprej pa deluje vse bolj po principu nanizank kot nadaljevank, se pravi brez neke rdeče niti.

Ko človek vse skupaj sešteje in pogleda pod črto, ga tam pravzaprav čaka rahlo razočaranje. Tudi igra *Giants* je bila polna divje akcije, a jo je okusno začinila s številnimi domišljije polnimi dodatki, kar pa *Armed & Dangerous* ne uspeva, tako kot bi si želela. Vem, da sem zdaj jaz tista hudobna teta iz uvoda, arnpak tako to gre. Nekako bolj logično bi bilo, če bi bil vrstni red izida obeh iger obraten. Verjetno bi bila v tem slučaju tudi ocena *Armed & Dangerous* višja. "C'est la vie," reče Rexus, ko ga preveliko stekleno oko prevrne v prepad povprečnosti.

**PCF**

**PCFormatOcena**

Polna eksplozivnih radosti.

Kdo je avtorjem popapal domišljijo?

**MOD MOŽNOSTI** Zaenkrat nič ne kaže v tej smeri.

**VEČIGRALSTVO** Sploh nič. Fuj, avtorji, fuj.

**"Pričakovali smo fantastično igro, dobili pa zgolj dobro."**

**77%**

**VAŠA PRVA URA**

**LJUBILI BOSTE:** Humor, Akcijo brez konca, Rexusovo preveliko oko
**SOVRAŽILI BOSTE:** Ponavljanje, Neobstoj večigralstva

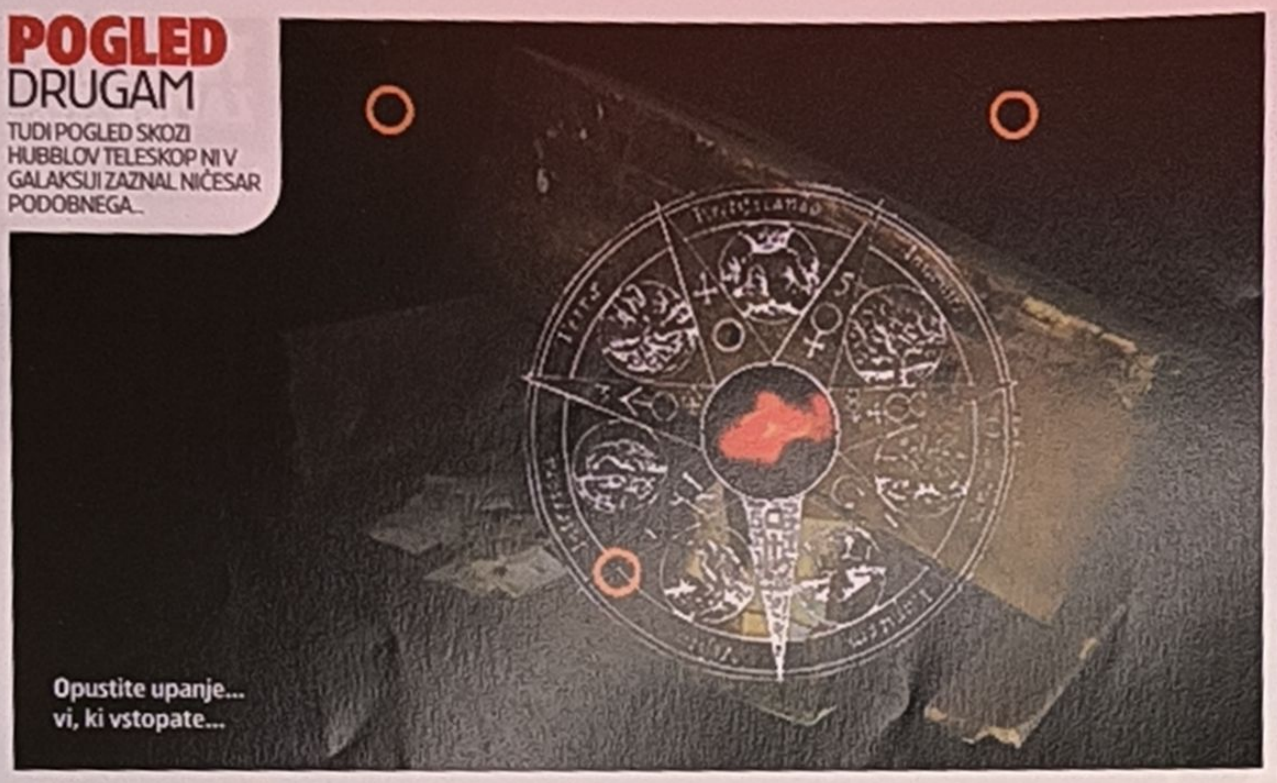
## POGLED DRUGAM

STE RADI OBOROŽENI IN NEVARNI? TO SO IGRE ZA VAS.

- **MAX PAYNE 2** 91%
- **HALO: COMBAT EVOLVED** 90%
- **GIANTS: CITIZEN KABUTO** 93%

## POGLED DRUGAM

TUDI POGLED SKOZI HUBBLOV TELESKOP NI V GALAKSIJI ZAZNAL NIČESAR PODOBNIEGA...



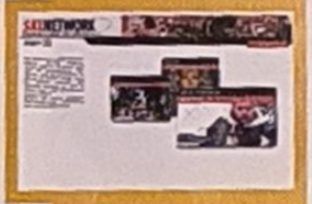
Opustite upanje... vi, ki vstopate...

Nekatere uganke so mi zvišale IQ za nekaj točk. Žal le začasno.

Jack in Karen v boljših časih.

Pravijo, da radovednost ni lepa čednost. Hmmm...

## SAJ NI RES... PA JE



**Tenka meja**
Realnost in domišlija se v igri pogosto mešata, med njima je tanka črta, ki je zmerom spretno zabrisana: resnične in "lažne" spletne strani, ki so jih razvijalci postavili izključno za namene igre, navidezni liki, ki vam pošiljajo pošto kar v vaš poštni predal... Že na samem začetku se boste spraševali, ali ste vi tisti, ki kontrolira dogajanje, ali ste le lutka v rokah neke zle sile.

## BLIŽNJE SORODSTVO

**Groza in strah**
Phoenixov CD-ROM si tako po stilu kot vsebini sposoja od filmov, kot so *The Silence of the Lambs*, *Seven*, *The Cell*, *The Blair Witch Project* in *The Ring*, nato pa sposojeno ponudi na način, ki vam bo omogočil resnično fascinanten in vznemirljiv pogled v razmišljanje morilca. Če ste si kdaj želeli biti v koži Clarice Starling, ko je lovila Hannibala, je to vaša enkratna priložnost.

↘PUSTOLOVŠČINA

# IN MEMORIAM

### Jelena Varda ne more spati... Le kaj jo tako mori?

Častna beseda: če si je kdaj katera igra zaslužila, da nanjo nalepijo opozorilo "Lahko povzroči epileptične napade", je to *In Memoriam*. Brez pretiravanja si upam tudi trditi, da igra ni podobna nobeni drugi na planetu: v svoji zasnovi in načinu igranja je tako divje inovativna in bizarno originalna, da jo je brez slabe vesti preprosto nemogoče stlačiti v kakršen koli žanrski predalček. Že res, da bi jo večina označila kot pustolovščino s poudarkom na reševanju ugank, a je bolj podobna križancu med online arkado in internetno kavarno, v kateri v ozadju predvajajo čudaške video posnetke iz domače produkcije doživljenjskega pacienta zaprtega oddelka psihiatrije.

### Kam je izginil Jack?

Med preiskovanjem serije nepojasnjenih umorov po Evropi brez sledu izgineta novinar agencije SKL, Jack Lorski, in njegova prijateljica. Nekaj tednov kasneje prejme agencija SKL nenavaden CD-ROM, mešanico najbolj groteskih podob in podatkov. Pošiljatelj in ustvarjalec CD-ROM-a, ki sam sebe imenuje "The Phoenix", je psihopatski množični morilec, odgovoren za umore, ki sta jih raziskovala nesrečna novinarja. Ker SKL CD-ROM-a ne zna dešifrirati, naredi kopije in jih pošlje svojim najboljšim raziskovalcem, med katerimi ste seveda tudi vi. To, kar se pridno vrti v vašem pogonu CD-ROM, torej ni igra, temveč resnični CD-ROM, stvaritev diaboličnega morilca, ki je hkrati edina sled za pogrešanima osebama. Ga boste lahko razvozlali in rešili Jacka in Karen?

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** UbiSoft
**Na spletu** http://www.inmemoriam-thegame.com
**Min** P2-333, 64Mb RAM, 32Mb 3D kartica, 56.6 Kb modem
**Opt** Vse, kar je več.

**PORABITI V VSAJ 35 URAH**

**ČISTA RESNICA**
Novinarstvo je nevaren poklic. Največ novinarjev je izginilo v Afriki, sledijo ji Rusija, Indija in Ruanda.

Sam CD-ROM je kompilacija materialov iz najhujših nočnih mor: da bi odkrili resnico, boste morali analizirati dokazno gradivo, razbijati kode in rešiti več kot 40 ugank, ki so na srečo srednje težavnosti, zato ne boste nikjer predolgo obtičali. Prva vrsta ugank je čisto raziskovalne narave: od vas zahteva, da najdete spletne strani, ki vsebujejo odgovore in običajno tudi namige za prihodnje uganke. Za ogled potrebnih spletnih strani igre ni potrebno zapustiti, saj lahko preko priročne orodne vrstice dostopate do spletne strani SKL, Googla, elektronske pošte, za prevode lahko uporabite Alta Vistin Babel Fish in celo odpirate modificirano različico Beležnice za zapisovanje raznih podrobnosti. Druga vrsta ugank so nekakšne miniaturne arkadne igre, ki jih lahko premagate s kombinacijo natančnosti in hitrosti, spominjajo pa na *Pac-Mana* in križanca med *Space Invaders* in *Zaxxon*. Če potrpežljivost ni na seznamu vaših vrlin, vas opozarjamo, da vas bodo nekateri arkadni vložki zaradi obupnih kontrol spravili do roba histerije.

Med igro vam bodo z informacijami pomagali tudi vaši navidezni prijatelji, ki jih sicer nikoli ne boste videli, vam pa bodo zato na vaš dejanski poštni strežnik pridno pošiljali e-pošto. Zanimiv pristop ima tudi svojo temno plat: z vsako ponovno namestitvijo in registracijo igre si boste morali preskrbeti tudi drugi poštni račun. Glasbena podlaga je odločilna pri ustvarjanju temačnega in srhljivega vzdušja, večino časa pa boste poslušali neumoren prasketajoč zvok, ki je še bolj grozljiv od glasbe same.

*In Memoriam* vsekakor ni popolna igra, prav tako tudi ni za vsakogar. Če mislite, da se lahko spopadete s popolnim spustom v čisto norost (saj še veste: Phoenix je tip, ob katerem bi Hannibal Lecter izpadel kot pohleven plišast medvedek, vi pa igrate njegovo stvaritev), potem mu vsekakor dajte priložnost. In če vam je všeč ali ne, je povsem mogoče, da boste priča prihodnosti pustolovskih iger.

**PCF**

**PCFormatOcena**

Inovativen koncept, grozljivo vzdušje, tudi za MAC
Nadzor pri arkadnih vložkih, nekoliko ponavljajoča
**MOD MOŽNOSTI** Čemu?
**VEČIGRALSTVO** Nak

**"Nedvomno najbolj originalna, čudaška in raznovrstna igra zadnjih let."** **86%**

**VAŠA PRVA URA** LJUBILI BOSTE: Srhljivo atmosfero, Priročno orodno vrstico, Originalno zasnovo | SOVRAŽILI BOSTE: Nenavadne zvoke, Lastno nesposobnost, Psihopatskega Phoenixa

Oborožen in nevaren.

Pokrajina je resnično lepa.

Končno pravi kol med nogami

↘ LETALSKA SIMULACIJA

# LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat DECEMBER 2003

**"Marš v kabino in brani domovino!" pravijo. Andrej Potočnik to počne rade volje.**

Veste, piloti so pravi tigri. Čista resnica. Že pilot Cessne žanje občudovanja, ko skromno pripomni, da zna leteti. Pa kaj Cessna, še tisti, ki skačejo z dežnikom z nebotičnika, so redki (ne vem, zakaj ni bolj izkušenih ljudi na tem področju). Sedaj pa pomislite, koliko piva bi vam plačali nekdanji sošolci, ko bi pogovor nanesel na vašo kariero in bi vi odvrnili, da pilotirate bojno letalo.

*Lock On* pomeni, da lahko spet letimo. Saj veste, kakšna je bera iger. Prvoosebne strelske, športne simulacije, igranje vlog, dirkanje z avti, potem pa dolgo časa nič, nato pa pridejo na vrsto šah in simulacije letenja. Če godrnjate, ker ste videli opis *Secret Weapons Over Normandy*, vedite, da je tisto strelska igra, to pa je simulacija bojnega letala. Če prav pomislim, je zadnji res odličen simulator letenja prišel k nam v obliki *IL-2 Forgotten Battles*. In če že imamo čistokrvno simulacijo letenja, potem je najbolje, da pogledamo, kako ji uspeva.

SU-27, SU-33, SU-25, MIG-29A, ter A-10 in F-15C. Tisti, ki se že tresete, veste, kaj pomenijo te oznake. Ostali mi dovolite, da vas razsvetlim: to so imena bojnih letal, katera boste v igri lahko upravljali. Štiri ruska in dve ameriški, če smo že čisto natančni. Zakaj je večina letal ruskih? Preprosto. Skupina Eagle Dynamics, ki je odgovorna za izdelavo *Lock On*, ima na vesti že dve podobni simulaciji, *Flanker* in *Flanker 2.0*, ki sta simulirali slavnega SU-27. Ker pa je danes tako ozka specializacija lahko pomanjkljivost, so dodali še preostala letala.

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Ubisoft
**Na spletu** www.ubisoft.com
**Min** P1 GHz, 512Mb, 32Mb grafična kartica 3D
**Opt** P4 3GHz, 1 Gb, 128Mb grafična kartica 3D

**PORABITI V VSAJ** 12 URAH

**ČISTA RESNICA**
SU-27 je bilo prvo letalo, ki zmore izvesti manever, imenovan Kobra.

Kako jim je uspelo? Odlično, saj so letala oblikovana do potankosti, enako pa se dogaja z okolico. Ko smo ravno pri grafiki, vedite, da mi je ob jutranjem svitu pri preletu morske obale potočila solzica sreče. Odlična je, gorovja in pobočja so jasno modelirana, tudi megla in nizka oblačnost vas bosta veselila, namesto da bi vas motila. Mesta so ogromna in edina stvar, ki je še nihče ni zadel do potankosti, so predmestja. Ne rečem, da se v igri mesto konča z nebotičnikom na robu, le občutek razvlečenosti predmestij manjka. Sicer pa ne bom dlakocepil, s SU-33 nimam v predmestjih kaj iskati. Zvok je dostojno narejen, vse zveni tako, kot bi moralo (priznam, nimam pojma, kako je v letalu slišati prehod na Mach 1).

## Mama, letim!

Vsaka prava simulacija mora imeti tudi dober letalski model. Glede na kakovost prejšnjih izdelkov Eagle Dynamics ste lahko prepričani, da se tu niso pokvarili. Ne, občutki letenja so fantastični, saj je virtj resnično nevaren, inercija pa se spremeni, ko odvržete smrtonosni tovor nad tarčo. Letala se med sabo razlikujejo tako po kabini (seveda!), kot tudi po zmogljivostih in lastnostih. Pri F-15C vam bodo vsekakor všeč rakete zrak-zrak dolgega dometa, medtem ko boste pri SU-25 uživali pri počasnem zagonu turbine. Krimski polotok z bližnjo in daljno okolico je precej verodostojen, prav tako tudi ostala letala in vozila. Tudi civilisti so prisotni, če vas daje žeja po krvi. Kampanjsko igranje žal ni dinamično, je pa dobro zasnovano, tako da boste imeli polne roke dela.

Ob vsem tem opevanju se zna zgoditi, da bi kdo pomislil, da gre za težko igro, ki jo obvladujejo le redki. Tu se pokaže še ena odlika *Lock On*, saj si lahko priredite možnost preživetja v zraku in učinkovitost raket in to v kombinaciji z odličnim trenažnim delom priredite igro prijetno in uživantsko tudi, če ste pilot začetnik.

**Andrej Potočnik**

**PCFormatOcena**

Izjemno dovršena igra, primerna za vse letalce

Ne morete klikati po kabini, strojno zahtevna

**MOD MOŽNOSTI** Nič

**VEČIGRALSTVO** LAN, Internet

**"Najboljša ta hip. Za vse, ki si želijo leteti z bojnimi letali"** **90%**

**PREBEŽNIK**

Posebnost v tej igri je MIG-29A, saj ga uporabljajo tako Rusija in ostale članice nekdanjega Varšavskega Pakta, kot tudi NATO. Ta je dotična letala prvič do potankosti spoznal, ko sta se vzhodna in zahodna Nemčija združili. Niso ga preveč hvalili, vendar je izvedenka Fulcruma A precej uborna, medtem ko je Fulerum C mnogo bolje opremljen in nevaren.

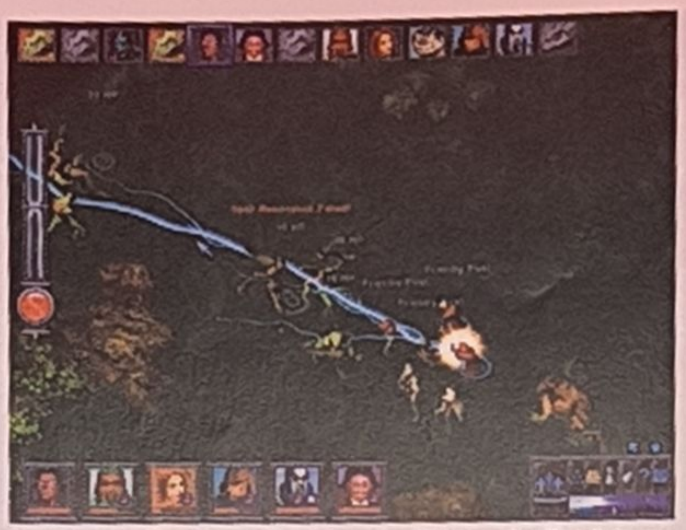
**POGLED DRUGAM**

V VIŠAVE SE LAHKO POŽENETE ŠE S TEMI...

>> **IL-2 FORGOTTEN BATTLES** 84%
>> **CRIMSON SKIES 2** 89%
>> **FALCON 4.0** 94%

VAŠA PRVA **URA** **LJUBILI BOSTE** Odlično grafiko, Trenažni sistem, Fantastičen občutek med letenjem **SOVRAŽILI BOSTE** Strojno zahtevnost z dolgotrajnimi nalaganji

Med igranjem *Temple of Elemental Evil* lahko dosežete največ 10. stopnjo, zato obiska sob, kot je ta, ne priporočamo.



Previdno merite s čarovnijami, ker ni zaščite proti prijateljskemu ognju. Ali prijateljski streli in taktičnimi jedrskimi konicami.

**TEGA NE ZAMUDITE!**

**Ali bi se posvečeni paladin lotil iste naloge, kot črni demon? Seveda ne....**

**KAJ JE** Usmeritev je pri igranju vlog tjermno pomembna, gibljе se pa od častitljive zakonite dobre do ponevmljene kaotično zlobne. *ToEE* za vsako usmeritev dodeljuje ločene naloge, vključno s posebnimi oznakami, ki kažejo, kako so se sploh znašle v templju.

**KJE JIH NAJDETE** Čisto na začetku. Vsaka se konča tako, da odpotujete v vas Hommlet v iskanju slave in boastva.

**PREMAGAJTE OVIRO**

**Problemi v Moathouse...**

**PREMAGAJTE JIH!**

**KDAJ** Po 15 minutah

**IZZIV** Precej hitro vas bodo poslali v Moathouse na vašo prvo večjo nalogo, kjer vas bodo najprej napadle žabe, nato pa še razbojniki, gigantski pajki in nadležni nemrtvi. Žab se je mogoče rešiti z nekaj pametnega načrtovanja, je pa sam Moathouse čisto druga zgodba...

**REŠITEV** Obrnite se in stecite proč, kar zmorejo podplati. Samo zato, ker ToEE nekaj pričakuje od vas, še ne pomeni, da ste pripravljeni na to. V Hommletu je na voljo dovolj drugih podvigov, ki se jih lahko lotite, v katerih vas ne bo napadla cela vojska zombijev.

↘IGRANJE VLOG

# THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

**Richard Cobbett** še nikoli ni bil tam, je pa pil v Bristolu, kar je skoraj isto.

Gary Gygax je spisal to zadevo. Ne sicer dobesedno – Velika Brada se ni spustila z nebes, da bi nas blagoslovila z igro za PC – a če odmislimo moderno grafiko, slastne animacije in resnično grozne pošasti iz vaše krvi, gre v bistvu za stari modul *Temple of Elemental Evil* z lepo grafiko, pametnimi pošastmi in omogočeno uporabo miške.

## 135% - D&D je zakon

Smo sami? Dobro. Problem je v naslednjem: *Temple of Elemental Evil* ni tako fantastična igra. To sicer ni krivda razvijalca Troike – če pozabimo na terarij, poln hroščev, ki bodo menda kmalu popravljeni – saj so tam opravili dobro delo. Bojevanje je izjemno in igra je nedvomno najboljša predelava bojevanja v slogu D&D – svetlobna leta daleč od besnega klikanja v *Neverwinter Nights* in kupov trupel iz *Baldur's Gate*.

Žalostno je le, da vse te lastnosti kar kričijo po bolj zanimivi in bolj pustolovsko obarvani zgodbi, ki bi bila bolj razburljiva od kupa nalog, ob katerih se boste počutili kot poštarji, in to samo za to, da boste na koncu lahko obglavili velikega slabega fanta. In *ToEE* bo od vas zahtevala absolutno zbranost in predanost, saj nikakor ne dopušča napak. Ne delajte si utvar, da gre za nedeljski sprehod – ta igra je prav garaška.

Čarovniki so spočetka praktično neuporabni, a do napada na tempelj dobijo kar nekaj močnih urokov.

**KAR MORATE VEDETI**

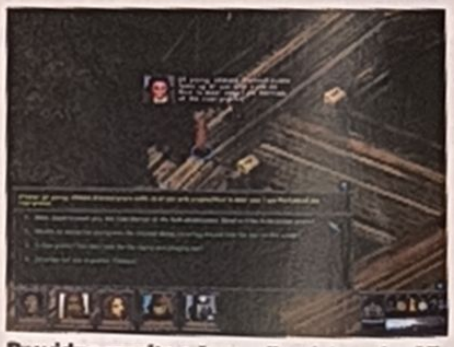
**Založnik** Atari
**Na spletu** www.greyhawkgame.com
**Min** 700MHz, 128Mb RAM, 16Mb 3D kartico, 1,2Gb na disku
**Opt** 1,7GHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D kartico

**PORABITI V VSAJ** 30 URAH

**ČISTA RESNICA** Večina iger D&D se dogaja v deželi Faerun. *TOEE* pa se dogaja v deželi Greyhawk.

## Naj se boj prične!

Če niste storili česa skrajnje neumnega, kot je, na primer, sprejemanje naloge pred določenim časom, je bojevanje daleč najboljša lastnost igre. Ko se boj prične, igra preklopi v potezni način, kjer je taktika ravno toliko pomembna, kot zmogljivosti vašega lika. Formacije vaših enot boste morali prirejati tako, da bodo šibkejši člani skupine vedno na varnem, določite lahko, ali naj vaši liki jurišajo na sovražnike ali ostanejo na varni razdalji in se branijo ter pobirajo poškodovane prijatelje, preden umrejo. In verjemite nam, da bodo umirali, a je v gostilni vedno mogoče zbrati solidno ekipo tako računalniško vodenih likov, kot tudi lastnih junakov, še več pa jih boste srečali med raziskovanjem. Kljub še tako mogočni druščini pa se boste kaj hitro znašli v škripcih – mi smo se v eni od temnic poskusili malce odpočiti, pa smo se zbudili do kolen v podganah.



**Previdno merite s čarovnijami, ker ni zaščite proti prijateljskemu ognju. Ali prijateljskimi bliski in jedrskimi konicami.**

*ToEE* prinaša odličen sistem igranja vlog, ki ga zavira modul, namenjen le najbolj zagretim oboževalcem. Mogoče gre res za klasiko, a je vseeno ne bi želeli igrati dlje kot 30 ur. Upamo, da bomo kmalu ugledali nadaljevanje, ki bo uspelo navdušiti vse tiste, ki ne posedujemo pisane zbirke čudno oblikovanih igralnih kock.

**PCF**

**POGLED DRUGAM**

SEVEDA VAM BOMO PREDLAGALI OBIČAJNE OSUMLJENCE...

- >>**BALDUR'S GATE II** 92%
- >>**POOL OF RADIANCE** 60%
- >>**NEVERWINTER NIGHTS** 78%

**PCFormatOcena**

Dodelana pustolovščina D&D za PC

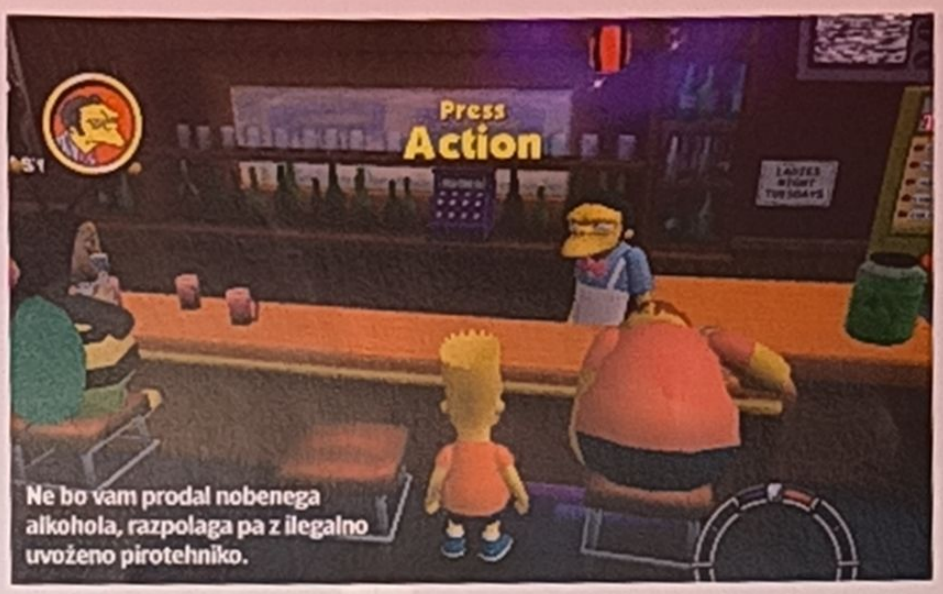
Škoda, da so izbrali prav to

**MOD MOŽNOSTI** Ljubitelji so spisali neuraden popravek za hrošče

**VEČ IGRALCEV** Ne podpira

**"Odlična izkušnja brez papirja in svinčnika, a le za prave navdušence."** **74%**

**VAŠA PRVA URA** **LJUBILI BOSTE** ↗ Vzdušje, bojevanje, občutek, da vam raste brada **SOVRAŽILI BOSTE** ↙ Pogled na junake, ki jih na smrt pretepejo žabe



## POGLED DRUGAM

ČE STE UŽIVALI V TEJ, SE OZRITE NA:

- >>**BEAVIS AND BUTTHEAD IN WEINER TAKES IT ALL** 69%
- >>**SIMPSONS: VIRTUAL SPRINGFIELD** 83%
- >>**SOUTH PARK RALLY** 79%

## DOKAZANO S STATISTIKO

**Da preštejete vse to, potrebujete več kot štiri prste.**

- **40** nostalgičnih simpsonskih vozil za odklepanje
- **3** glavnih likov, s katerimi opravljate raziskovanje
- **5** misij, skozi katere se boste prevažali
- **50** misij za divjanje
- **4** zavzeti pijanci v baru Pri Moeju

↘ DIRKALNA

# THE SIMPSONS HIT AND RUN

**Kelly-Marie Dudley je šokirana, ko vidi, da iz okna rožnate limuzine štrlijo Margine noge.**

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Vivendi Universal
**Na spletu** www.hitandrungame.com
**Min** 700MHz, 192Mb, 32Mb 3D kartica
**Opt** 1GHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica

**PORABITI V VSAJ** **12** URAH

**ČISTA RESNICA**
Prva igra s Simpsonovimi *Bart vs The Space Mutants* je svet ugledala davnega leta 1991.

Vozili so se z rolkami, se pomerili v rokoborbi, prevzeli vlogo voznika taksija, izdali nekaj albumov, prebivali na TV več kot 10 let in zakrivili nezaslišano število plastičnih figuric, a še vedno nam dolgujejo spodobno računalniško igro. Naša ljubezen do njihovih rumenih obrazov z ogromnimi očmi je neizmerna ali pa vsaj blizu tega. Želeli smo si zabave v Springfieldu in *The Simpsons Hit And Run*, je bila izdelana, da nam jo dostavi. Čeprav so zaradi temne preteklosti, polne izkoriščanja licence, na dan prihajali dvomi, se je izkazalo, da je igra dobra. Celo tako dobra, da si popolnoma zasluži, da se pojavi na vašem PC-ju.

## GTA Springfield

Igro bi lahko označili kot '*Grand Theft Auto* na urejenih zelenicah', zgodba, kolikor je obstaja, pa je plod dela pisateljskih bogov pri Foxu, ki so bili zadolženi za celotno serijo, in sledi pojavu nenavadnih kamer v obliki sršenov, ki se prikazujejo po celotnem Springfieldu. Ali je lahko vse povezano z nepričakovanim prihodom Buzz Cole?

Po nevarnih ulicah Springfielda se lahko klatite z najbolj znanimi člani priljubljene druščine in rešujete različne naloge, ki vam postoporna razkrivajo veliko zaroto ali pa se z njimi zgolj podite gor in dol ter zbirate zahtevane predmete. Ena izmed boljših nagrad je polnje-nje Simpsonove garaže z neverjetnimi 40 vozili, ki so nastopali v TV seriji – vse od razmajanega rožnatega družinskega karavana pa do nepošteno pridobljene Bartove rolke.

Glede na to, da nam je prvič dana možnost prostega pohajkovanja po Springfieldu, je izvedba zadovoljiva. Ne gre za povsem enako mesto kot ga prikazuje serija, a še vseeno lahko pokličete v Moejev bar, si naročite prijetno hladnega ter svoji ritnici zadegate na udoben in skorajda spomeniški kavč. Skrite zbirateljske kartice odklenejo še dodatna oblačila, podigre in vmesne sekvence, a le stežka upravičijo cele ure iskanja po številnih uličicah.

## Tepež prepovedan?

Razen upravljanja z vozili, so vaša dejanja omejena na pešačenje, tek in kar pošteno zlobno brcanje – idealno za podajanje Rodda in Todda po njunem dvorišču, dokler se reveža ne začneta spraševati, kje prebiva njun Bog. A ljudje ne pozabite, da je to tudi igra za otroke – kljub našemu razočaranju se celo tisti, ki so zbiti s snežnim plugom, sčasoma poberejo in odkorakajo. In objestno nasilje prinaša posledice – preveč razgrajanja pa bo načelnik Wiggum spustil krofe in poskrbel za kazen.

Grdi, a vendar priljubljeni rumenoglavci, imajo nekaj težav. Nadzor s štirimi tipkami nikakor ni primeren za manevriranje z robustnim vozilom po ovinkasti cesti, kar se kaže v vrsti spektakularnih nesreč, zaradi katerih boste hrepeneli po ploščku z dvema analognima gumboma. Predvsem kadar hodite, zna nagajati še kamera, ki se nerodno zaplete med stavbami in vas pusti v neprijetnem položaju. Kljub temu gre za igro, ki si zasluži vsebovati číslano ime *Simpsons* in izbriše slabe spomine na *Road Rage*. **PCF**

## PCFormatOcena

- Oblica akcije v okolju Springfielda
- Ponavljajoče misije in nepriljazen nadzor
- **MOD MOŽNOSTI** Naka
- **VEČ IGRALCEV** Ponavljamo: naka

**"Norenje po Springfieldu – zabavno, a ne revolucionarno."** **73%**

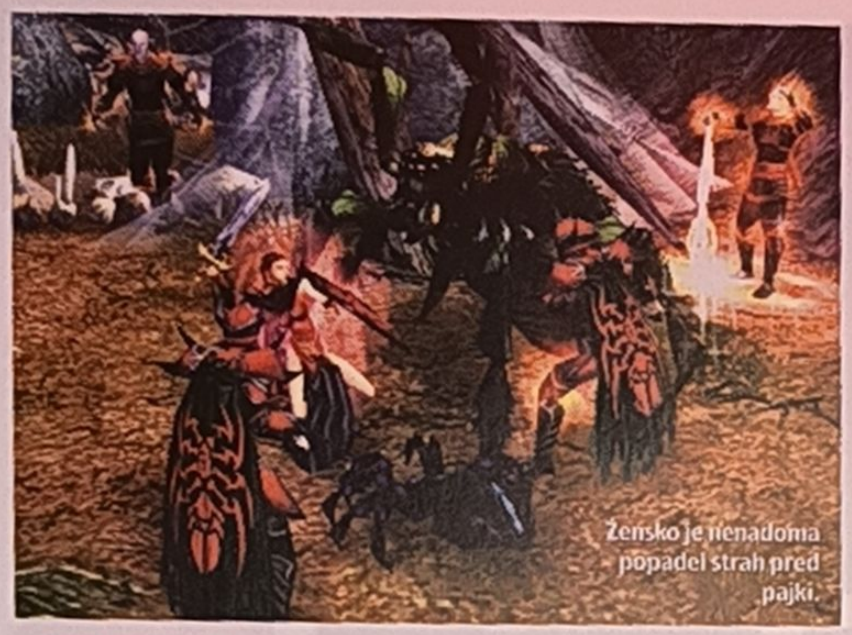
## TEGA NE ZAMUDITE

**Nadzor nad Homerjevim oblačenjem ni za ljudi s slabim srcem.**

**KAJ JE** Zbiranje vseh kovancev v igri ni zaman, saj ste nagrajeni z različnimi preoblekami za vaše like. Res je, da to nima nobenega vpliva na njihove lastnosti, a že videti Homerja, kako v dnevni sobi vadi sumo borbo, oblečen v rožasto majico, je samoswoja nagrada.

**KJE TO NAJDETE** Da prevzamete nadzor nad garderobo vas igra prvič pozove pri Kwik E Mart – ostalo boste dognali sami.

**VAŠA PRVA URA** LJUBILI BOSTE Homerja, Vožnjo po pešcih, Nove in zbadljive šale SOVRAŽILI BOSTE Slab nadzor, Ponavljajoče se misije, Aretacije



Žensko je nenadoma popadel strah pred pajki.

Ženske bi morale metle uporabljati drugače.

↘STRATEGIJA

# SPELL FORCE
## THE ORDER OF DAWN

**Dajte si izmišljati naslove, ki si jih bo lažje zapomniti.**

Po tem, ko smo videli *Star Wars Episode Two: The Clown Wars* (ali kako se je skropucalu že reklo), smo pri *PCF* vnaprej ožigosali vsakršno kloniranje za zlo dejanje. Zato si lahko predstavljate naše zmrdovanje nad dejstvom, da je *Spell Force* v bistvu klon *WarCrafta III*.

V dokaz pičijo v zenice očitne podobnosti: obe igri združujeta strategijo in igranje vlog, obe cikata na Tolkienov svet Middle Earth in obe imata izometričen pogled na dogajanje. A če *WarCraft* zavoljo večigralskega načina zanaša v globoke strateške vode, je tale naslov precej bolj izenačena zmes obeh omenjenih žanrov. Sicer je igra zaradi tega malo počasnejša, a zato tudi zanimivejša, saj se igralec izogne občasno dolgočasnemu *WarCraftovemu* sistemu "postavi na noge milijonsko hordo in jurišaj".

Svoj glavni lik sestavite čisto v slogu igranja vlog. Temu sledi nakup oziroma iskanje magičnih run, s pomočjo katerih prikličete zelo raznolike delavce, bojevnike in junake. Vso dogajanje lahko spremljate s tipično RPG postavitvijo kamere za hrbet glavnega akterja ali pa iz poljubne oddaljenosti, ki bo bolj všeč strategom. Čudovit videz igre vas bo sicer skušal prepričati, da bi delili ukaze iz prvoosebnega pogleda, a bo vse skupaj lažje, če se boste prisilili v klasičen strateški prikaz bojišča.

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** JoWood
**Na spletu** http://spellforce.jowood.com
**Min** PIII 1 GHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica
**Opt** P4 1,8 GHz, 512Mb, 128Mb 3D kartica

Kakšnih posebej težkih dialogov in vijugastih zapletov v igri ne boste našli. Prej gre za kolaž fraz, ukradenih Tolkienu, *WarCraftu* in številnim cenenim domišljijskim romanom. Uvodni filmček vas tako postavi na prostrano ravnico, posejano z orki in z velikim stolpom na sredi, kjer se dva čarovnika, nekoč prijatelja, borita za usodo Srednjega sveta ... oziroma Linoleuma. Če bo JoWoodovce kdo tožil zaradi kršitve avtorskih pravic, se ne bomo čudili.

Če iščete inovativno igro, ki vam bo delala družbo vsaj šest prihajajočih mesecev, katere globina se lahko primerja z *Neverwinter Nights* in ki ima primešano še zadostno količino strateških elementov, boste razočarani. Sicer pa slab približek to kljub vsemu ni.

**PCF**

**Ko v Val d'Iseru ne delujejo vlečnice...**

**PCFormatOcena**

Zanimiva, spretno izpeljana kombinacija...

...kakršno pa smo že videli

**"Še ena takšna igra bo izšla pod naslovom *Lords Of EverQuest*."**

**76%**

VAŠA PRVA URA
LJUBILI BOSTE: Občutek domačnosti
SOVRAŽILI BOSTE: Preveč domačnosti

↘ŠPORTNA

# HARRY POTTER
## QUIDDITCH WORLD CUP

**EA zgrabi šop metel in si jih...**

Kljub čudnemu zaporedju črk, ki sestavljajo naslov te igre, pa se za besedo Quidditch skriva ena najoriginalnejših pogruntavščin pisateljice J.K. Rowling, avtorice knjig o Harryju Potterju. Šport, poln divjanja, letenja na metli, lovljenja, glasnih krikov in z lastnim svetovnim prvenstvom, je dolgo kar klical po resni predelavi za računalnike. In EA je svoje delo dobro opravil.

Nadzirate ekipo igralcev quiddicha, zbirate točke z zabijanjem quaffla skozi obroč in lovite zlati snitch (dobro, nič več čudnih izrazov), dokler ne zberete 150 točk. Vaša ekipa lahko podaja, strelja in uporablja posebne poteze, vredne igralcev lige NHL. Mimogrede boste odkrili tajne ekipne akcije, ki vam bodo omogočile gole z velikih razdalj ali pa celo večkratne zadetke. Obstajajo celo triki, s pomočjo katerih boste na posebej divje načine ustavljali nasprotnika, zabijali neubranljive gole in podobne stvari. Gre pač za EA-jev naslov.

Igra pa ima nadležno navado postati enolična, a tudi tega problema so se fantje pri EA lotili na svoj način:

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** EA
**Na spletu** http://www.harrypotterea.com
**Min** PII 500 MHz, 128Mb, 16Mb 3D kartica
**Opt** PIII 1 GHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica

med igro zbirate posebne karte z živahnimi oznakarni, ki bodo odklenile dostop do boljših metel (se pravi do višjih težavnostnih stopenj).

Čez čas se radostno razkrije, da rezultat tekme proti izvežbanemu nasprotniku iz mišičevja in žil, ni odvisen od naključnega nabijanja na tipkovnico, ampak zmaga dejansko zahteva precej spretnosti in izkušenj. Lepo je tudi videti, da sčasoma ekipne poteze niso več samo brezzvezne video sekvence, temveč dober trik, s katerim zaključite igro v svoj prid. Glede na to, da je *Quidditch World Cup* predelava s konzol, je treba pohvaliti še nadzorni sistem, ki je odlično preslikan na tipkovnico in ko vam težavne kombinacije ne bodo več povzročale izpahov prstov, se boste lahko v ta sicer otroški naslov tudi bolj študijsko poglobili.

Kljub vsemu pa se odpovedujemo opisovanju *Potter: QWC Season 2004/2005*.

**PCF**

**Rowlingova bi si za svoj zaslužek lahko omislila pravo letečo metlo.**

**PCFormatOcena**

Konec koncev prav zabavna igra

Malce otročja in ponavljajoča

**"Divja akcija, ki je ne bi pripisali nedolžnemu majhnemu čarovniku."**

**76%**

VAŠA PRVA URA
LJUBILI BOSTE: Jahanje metle
SOVRAŽILI BOSTE: Hudobnega Draca Malfoya

Sodniki so statični kot kurice odrimljimo rečke uspešne sekvence in menjavo obleke za finale.

↘ ARKADA

# POP IDOL

## Slaba tolažba za vse, ki ste izpadli na avdicijah *Pop Stars*.

Naj vam izdamo, zakaj je tako zabavno gledati televizijske oddaje, kakršni sta slovenski *Pop Stars* ali angleški *Pop Idol*. Ne, ne gre za občudovanje talentov nastopajočih. Ravno nasprotno. Gre za nesramno veselje, ki ga občutimo, ko kateri izmed njih odpre usta in iz njih privre glas, podoben cviljenju v krop namočene čivave. Ljudje smo pač privoščljivi. Če že mi nimamo posluha, je lepo vedeti, da ga ima sosed še toliko manj.

Če potrebujete izkušnje za naslednjo avdicijo, ne računajte, da si jih boste nabrali v tej igri. Tu namreč ne gre za petje, temveč za neumno pritiskanje na tipke po taktu glasbe. Cilj je, da v desetih krogih izbora prepričate žirijo, da ste vi vokal prihodnosti. Namesto da bi prijeli mikrofon in si izpolnili glasilke, boste morali slediti vrstnemu redu tipk, ki se vam izpisuje na zaslonu.

Če boste dovolj dobri, bo vaš lik poskakoval po odru in odpel eno izmed pesmi, v nasprotnem pa boste odleteli iz tekmovanja.

In kaj se zgodi v drugem krogu? Ljudje, to je vse! Po 45 minutah prstne telovadbe boste za zmago ugledali zaključno sekvenco, nakar se boste ponovno znašli v začetnem meniju. Za odtenek (ampak res samo za odtenek) bolj zabavna je možnost igranja več igralcev, kjer vsak na melodijo ene izmed uspešnic pokaže svoj posluh, nakar ga morajo vsi drugi na skrivaj oceniti, igra pa na koncu razglasi Elvisa. Predstavljamo si, da bi tole lahko bilo posrečeno na kakšni zabavi uredništva, ko se izprazni tretji sod piva. Bomo še poročali.

Pa veste, kaj nas od vsega najbolj žalosti? Da bo tole smrdljivo zaporedje ničel in enic za Codemasters, založnika serij kot sta *Colin McRae Rally* in *Toca*, zagotovo eden najdonosnejših naslovov. Od sreče bi se najedli čokoladnih palačink, ko ne bi bilo tako.

**PCF**

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Codemasters
**Na spletu** www.codemasters.com/popidol

**Min** PII 700 MHz, 128Mb, 32Mb 3D kartica

**Opt** P4 1.2 GHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica

Vaš lik se kar dobro 'razmetava' po taktu, čeprav dvomimo, da bi bil zvezda Ambasade Gavioli.

**PCFormatOcena**

↗ Na pol inovativna.

↙ Dolgočasna, lena in depresivna.

**"Žaljivo očitno molzenje denarja."** **19%**

**VAŠA PRVA URA** **LJUBILI BOSTE** ↗ *I'm A Believer* **SOVRAŽILI BOSTE** ↙ Boleče ponavljanje

**Italijani niso niti nevarni niti smešni, zaradi česar so najslabši nasprotniki vseh časov.**

↘ PRVOOSEBNA STRELSKA

# CONTRACT JACK

## Dragi prijatelj, še zadnjič ste prekršili dogovor.

Spoštovani gospod Jack, obveščamo Vas, da prekinjamo pogodbo z Vami. *No One Lives Forever 2* je bila mojstrovina, prepolna sledi zabavne domišljije z razburljivim enoigralskim načinom igranja. Kako ste si drznili vzeti to igro, ji iztrgati humor, poradirati raznolikost okolij ter izločiti vse prebrisane finte?

In čigavi genialnosti se lahko zahvalimo, da Vam je uspelo ustvariti svinjsko nadležne sovražnike, ne da bi jih naredili pametne? Ne, zavoljo dejstva, da je treba (ob kroničnem pomanjkanju streliva) nasprotnika zadeti v glavo trikrat, da se zlekne, nam ne pade pamet, da bi hvalili umetno inteligenco ali uravnoteženost. Kako ste lahko blisk ob strelu narisali tako velik, da človek sploh ne vidi, kam meri? Vam je kdo sploh povedal, da tlačenje milijona sovragov v majhne stopnje ne naredi igre daljše, temveč le dolgočasno? Vedeti morate, da če sovražnikom vsako drugo stopnjo zamenjate kostum, igralec ne misli, da gre za drugega nasprotnika, temveč pravilno sklepa, da ste bili Vi preveč leni.

In prosimo, da nam razložite, kako naj bi upravljali s snežnimi sanmi, ko te pijano zanaša z ene strani na drugo? In zakaj se te iste sani obnašajo identično kot tista vespa? Kako ste lahko vlekli vzporednice z *NOLF* in *NOLF2* v igri z drugačnim naslovom in koliko ljudi, po Vašem mnenju, sploh igra igre do samega zaključka?

Občasno imate svetle trenutke – nekatere stopnje imajo trenutke, ko se je treba zarežati – a so preveč redko posejani, v številnih primerih pa so nadomestek za humor slabi stereotipi in šale na lasten račun. V še večjem številu primerov humorja sploh ni, kar daje občutek, da sta igro razvijali dve različni skupini.

Zakaj bi morali igrati idiotsko, dolgočasno, neduhovito in slabo sestavljeno igro? Ali je res bilo treba lepemu pogonu *NOLF2* potrgati vse dobre lastnosti? In zakaj, smrdljivi hudič v peklu, sem zapravljal življenje z igranjem Vaše igre? Lep pozdrav in pošljite poljub gospodični Kate.

**PCF**

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Vivendi Universal
**Na spletu** http://nolf.sierra.com

**Min** PIII 733 MHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica

**Opt** PIII 1 GHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica

**Ne, Bond, s snežnimi sanmi ne moreš skočiti v helikopter.**

**PCFormatOcena**

↗ Pogon *NOLF* še vedno izgleda lepo

↙ Pa ste prebrali opis?

**"Freeware igra, za katero pa vam bodo brez milosti zaračunali."** **39%**

**VAŠA PRVA URA** **LJUBILI BOSTE** ↗ Kate Archer, čeprav je ni **SOVRAŽILI BOSTE** ↙ Dolgočasne stopnje

Pogumni gospod Churchill bo še petič ukradel Bangkok Japoncem.



↘STRATEGIJA

# CIVILIZATION III CONQUESTS

**Najljubša strateška igra nam je postala še bolj ljuba.**

**KAR MORATE VEDETI**

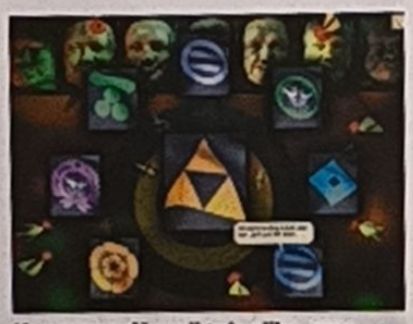
**Založnik** Atari
**Na spletu** www.civ3.com
**Min** P400 MHz, 128Mb, 4Mb 3D kartica, *Civilization III*
**Opt** PII 800 MHz, 256Mb, 16Mb 3D kartica

Kako spremeniti igro, ki običajno teče počasneje kot politični razgovori z opitim Gregorjem Mrazom, v nekaj divjega in polnega akcije? No, samuraji in jedrske bombe niso slab začetek. Menili smo, da kaj takšnega ni mogoče, a Firaxis je iznašel izvirno metodo podaljšanja življenja *Civ III*, ne da bi se pri tem zatekel zgolj k novim rasam, zemljevidom, zaslonom z najrazličnejšimi statistikami in podobno kramokijonajdetevobičajnihdodatkih.

Uspelo jim je s sistemom misij, ki vas neusmiljeno vržejo v epicenter nekaterih največjih bitk iz zgodovine človeštva – 2. svetovna vojna na Pacifiku je samo eden izmed primerov *Civilizacije III*, kakršne doslej nismo poznali. Od samega začetka ste v žarišču dogajanja in pozabite lahko na vse raziskovanje in nabiranje financ, dve najbolj tradicionalni plati serije *Civilization*. Igra vas sili v vedno nove gradnje ter napadanje brez predaha, poseben poudarek pa je na zračnih bitkah. Poleg tempa, ki vam bo dvignil srčni utrip, so tu še lepe animacije pehotnih enot, tako da vse skupaj bolj spominja na kakšen *Sudden Strike*, kot pa na klasiko Sida Meierja. Smo tudi oboževalci kampanje Japanese Shogun War, kjer tekate naokoli z neverjetno žilavim samurajem in osvajate meter za metrom Japonske.

Seveda vam predvidljive nove rase (vključno z Bizantinci, Inki in Portugalci), čudesa (kot je Zevsov kip) in politika (fašizem vas prav sili, da ste nesramni do svojega ljudstva) nudijo nov motiv za klasično igranje *Civ III*, a so misije Conquest tisto pravo, kar bo stratege spet prilepilo ob monitorje. Po našem mnenju je poleg odličnega *Viking Invasion*, dodatka za *Medieval: Total War*, to edini primer, ob katerem smo pomislili, da razširitve iger niti niso tako slaba reč.

**PCF**



**Ko smo prvič uzrli tole sliko, smo pomislili na škodljiv vpliv tekočih substanc.**

**PCFormatOcena**

*Civ III* dobi čisto nov prizvok

Kratek rok trajanja

**"Neverjetno pogumen in svež dodatek dve leti stari igri."**

**81%**

VAŠA PRVA **URA** LJUBILI BOSTE ↗ Kamikaze SOVRAŽILI BOSTE ↙ Neskončno čakanje na svojo potezo

Verjetno ste opazili simboliko zaključnega udarca porno zvezdnika Rona Jeremyja.

↘PRETEPAŠKA

# MTV CELEBRITY DEATHMATCH

**Ojoj, še en primerek sfižene licence.**

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Take Two
**Na spletu** www.take2games.co.uk
**Min** P450 MHz, 128Mb, 16Mb 3D kartica
**Opt** P600 MHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica

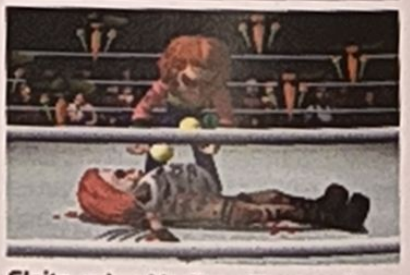
V *PCF* smo srečali že nekaj znanih osebnosti: Bojan Križaj se nam je podpisal na kapo, ko smo bili stari osem let. Jožetu Potrebuješu smo na neki študentski zabavi povedali, da se nam njegove muzikalije zdijo neumne in otročje. Adi Smolar je odvihral enkrat mimo nas na avtobusni postaji in se prav smešno zataknil ob koš za smeti. Vladu Kreslinu smo nekoč ob šanku želeli povedati, kakšen car je, pa je bila zaradi alkohola motorika našega jezika preslaba za ta podvig.

Poanta je, da bi bil kdor koli izmed zgoraj naštetih zvezdnikov slovenske estrade bolj zabaven pretepač kot pa, recimo, Carrot Top, Cindy Margolis ali pa Joey DeFatone. Še naš Gregor bi se bolje obnesel "*A te enkrat na gobec? Ha? Eeee... jutri, OK? op. Gregorja*". Ah, pobožne želje.

Če že mora pretepaška igra, kjer je končni izid boja najbolj odvisen od hitrosti naključnega nabijanja na gumbe, oskruniti svet osebnih računalnikov, bi se lahko avtorji potrudili vsaj toliko, da bi v glavne vloge vtaknili koga, ki ga ljudje poznajo. Saj ne rečem, da igri zamerim odsotnost slovenskih znanih imen... dokler Slovenci ne zavladamo svetu, si tega niti ne drznem sanjati. Bi bilo pa prav posrečeno gledati, kako, denimo, cvili Osama Bin Laden, ko mu Michael Jackson s svojim odpadlim nosom iztakne oko.

Skoraj se je izrisal nasmeh na mojem obrazu, ko je komentator zinil: "Man, I don't even beat my wife as hard as that!" a ga je hitro zavrl digitaliziran prikaz Rona Jeremyja, kako skoraj do smrti posili neko žensko. Ljudje, saj nimamo nič proti kontroverznim igram, a tole zadevo so razvijalci napolnili z resnično brezzveznimi komično-nasilnimi vložki, ki vas ne bodo posebej zabavali niti na prvi pogled (prsi z laserskimi izstrelki, smrtonosna doza kanabisa, robotski morski psi in podobne bedarije). Če vržeš dovolj dreka v steno, se ga bo nekaj prijelo, kajne? Nak, edini rezultat tovrstnega pretiranega optimizma bo preproga, polna fekalij.

**PCF**



**Glejte, rebra Marilyna Mansona je uporabil namesto ksilofona. Oh, groza, oh humor.**

**PCFormatOcena**

Vsega je konec v nekaj urah

Nekdo je bil plačan, da tole razvije

**"Obstaja razlog, da na PC-jih ni veliko pretepaških iger. Ta je očiten."**

**23%**

VAŠA PRVA **URA** LJUBILI BOSTE ↗ En ali dva skeča SOVRAŽILI BOSTE ↙ Ves preostali milijon skečev

Novi, bojni in tovorni živali sta nosorog in taumtaun.

↘ IGRANJE VLOG

# DUNGEON SIEGE LEGENDS OF ARANNA

**Za vse tiste, ki bi radi zadali še nekaj udarcev.**

Se spomnite *Dooma II*? Igra je doživela kritiški in komercialni uspeh ter dala javnosti natančno to, kar si je ta želela – več *Dooma*, še preden so postali modi na internetu splošno dostopni. Deset let kasneje se spominjamo originalnega *Dooma* kot igre, ki je postavila temelje vsem PC igram, saj nadaljevanje ni sledilo tako hitro, kot na primer pri seriji *Quake*.

Verjetno že vidite, kam merimo. *Legends of Aranna* je nadaljevanje, ki sumljivo odgovarja zgoraj povedanemu. Nekaj posodobitev je doživel vmesnik, ostale spremembe pa so na splošno manj opazne. *LOA* je mišljena kot dodatek in tako tudi izgleda, zato bo vaše uživanje ob igranju odvisno od tega, ali vas osrečuje izpljuniti še nekaj fickov za že doživeto izkušnjo. Oh, in če vam je prav ali ne, boste zraven dodatka dobili še izvirno igro – dobili boste dve igri za ceno ene, kar je izvrstna kupčija za nove kupce, a nepravična za lastnike izvirnika.

Nove so predvsem pošasti in predmeti, in roko na srce, *Dungeon Siege* je bil zmeraj igra, polna predmetov. Kadar lahko člana vaše skupine nadomestite z neumno živaljo, katere edini namen je prenašanje predmetov, se znajdete v vlogi zbiralca usnjenih ščitov ali pregledujete na stotine predmetov z imeni, kot je Feisty Cruel Staff, potem ste lahko prepričani, da ste na pešpoti do Pariza. Če bi *Dungeon Siege* grajali zaradi pomanjkanja kakršnih koli elementov igranja vlog, bi mu delali krivico, saj gre za žanr, ki se je razvil iz iger, kot sta *Rougue* in *Nethack* ("sekaj-in-vsekaj" na celi črti), veliko število igralcev pa se tudi navdušuje nad višanjem svojih veščin, ki jim ga prinese tista dodatna točka, zato da se lahko spopadejo tudi z močnejšimi nasprotniki. Če so pripravljeni plačati višjo ceno samo zato, da bi dobili rahlo izboljšano različico *Dungeon Siege*, pa je povsem druga zadeva.

**PCF**

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Microsoft
**Na spletu** www.dungeonsiege.com
**Min** 400MHz, 128Mb, 8Mb 3D kartica
**Opt** 1 GHz, 256Mb, GeForce 2

**Pisani, a kaotični spopadi so pogosto zmešnjava neposrednih bojnih veščin.**

**PCFormatOcena**

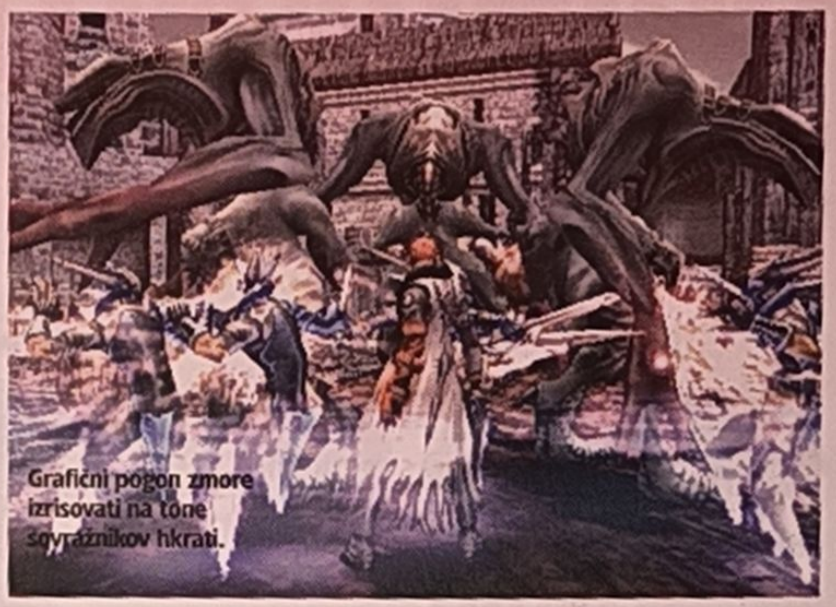
Še več zlatih orožij in pošasti

Navdušenci nad *Dungeon Siege* bodo razočarani

"Še več istega – spoliran in zasvojljiv RPG, ki pa je brez duše."

**79%**

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** Robotske škorpijone **SOVRAŽILI BOSTE** Dejstvo, da je skoraj prelahka



Grafični pogon zmore izrisovati na tone sovražnikov hkrati.

↘ AKCIJSKO IGRANJE VLOG

# CHAOS LEGION

**Ta mesec se odpravimo na pivo z legijo kaosa.**

Po letih opisovanja iger se človeku razvijejo skoraj nadčloveške sposobnosti. Če bi imel izbiro, bi sicer veliko raje vzel sposobnost gledanja skozi obleko, ampak tudi zmožnost oceniti igro samo s pogledom na škatlo ni slabo. In že ob prvem kontaktu s škatlo *Chaos Legiona* so ti ultra občutljivi senzorji, zakopani malo nad hipofizo, nervozno zabrbotali. Kar nikoli ni dober znak.

*Chaos Legion* je pozitivno nenavadna mešanica igranja domišljijskih vlog in divjega pretepanja. Pripadnost prvemu žanru se kaže v sami zasnovi igre. V vlogi mladega bojevnika se ob pomoči majhnih četic oziroma legij prebijate skozi stopnje in si nabirate izkušnje, kar posledično pomeni več mišic na vaših rokah in večjo moč vaših soborcev. Ob besedi "soborci" vas svarim, da si ne predstavljate oseb s karakterjem in sposobnostjo dialogov – oni so tu samo na kolinah. *Chaos Legion* je daleč preveč arkadna reč za takšne globine.

Od igranja vlog torej ne boste imeli veliko. Kaj pa glavni del igre – boj? Ta vendar mora biti najmanj odličen, saj ima razvijalec Capcom na vesti legendarno pretepaško serijo *StreetFighter*. Kajne? Nak, žal spet ne bo nič s pohvalami. Vso znanje vrtenja meča vašega junaka je strnjeno na eno samo tipko. Ki jo pritiskate, dokler še kdo stoji. Ko bi se kamera vrtela tako, da bi vsaj polovico časa videli, po kom udrihate, bi še nekako šlo.

In tako nenadoma igralec nejevoljen ugotovi, da je edino, kar ga vleče skozi igro, odlično predstavljena zgodba. Pridobitev nove legije na vsaki stopnji in nadgrajevanje že obstoječih je nekaj časa še nekako zanimivo, ko pa ugotovite, da zaradi njihove praznoglavosti sistem igranja ostaja na nivoju "pritiskaj-dokler-ne-poči-prst", bo izpuhtelo tudi to navdušenje.

Marsikaj dobrega bi lahko nastalo iz te mešanice, pa ni. Ko bi bilo vsaj mikastenje izdelano dovolj zabavno, da bi igralca priklenilo ob igro. Več sreče prihodnjič, bomo rekli in zaključili z opisom.

**PCF**

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Capcom
**Na spletu** www.capcom-europe.com
**Min** PIII 1 GHz, 128Mb, 64Mb 3D kartica
**Opt** P4 2 GHz, 256Mb, 128Mb 3D kartica

**Filmčki med stopnjami so eni boljših, kar smo jih do sedaj videli.**

**PCFormatOcena**

Bori se na dveh frontah

Na obeh frontah izgubi

"Še eno zanimivo idejo je pojedla slaba izvedba."

**63%**

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** Filmčke **SOVRAŽILI BOSTE** Bolečine v prstih

# NAROČITE SE!

# PRIHRANITE 16%

## IN NIKOLI VEČ NE ZAMUDITE IZVODA *PCF*!

## PCFORMAT VAM PRINAŠA...

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo igrami
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in daljše teme

## POKLIČITE ŠE DANES, DA SI ZAGOTOVITE PREJEM NASLEDNJE ŠTEVILKE

**02 330 330 1** JANJA

---

## NAROČILNICA NA PCFORMAT

### 3 PREPROSTI NAČINI ZA NAROČILO

1. Pokličite Janjo na 02 330 330 1
2. Pošljite izpolnjen obrazec – poštnina je naš strošek
3. Pošljite izpolnjen obrazec po faksu na 02 330 331 1

### PODATKI ZA NAROČILO

Želim se naročiti/podaljšati naročnino na *PCFormat*
(Prvi izvod, ki ga bo prejemnik prejel, bo januarska številka)

☐ CD izdaja 11.500 SIT
☐ DVD izdaja 14.900 SIT

### VAŠI PODATKI

Ime in priimek:

Naslov:

Pošta: Poštna številka:

### NAROČNINO BOM PORAVNAL-A: (prosimo označite)

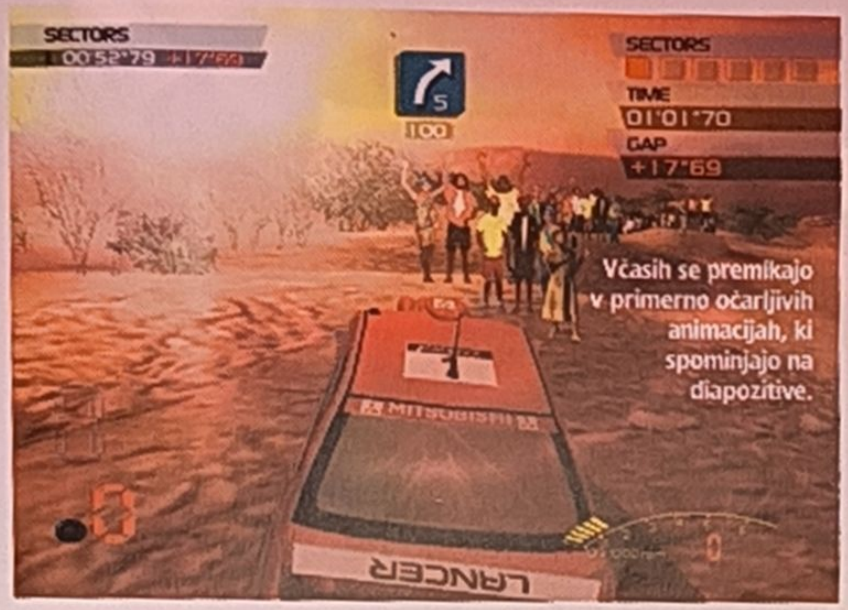
☐ Po prejemu položnice
☐ Po prejemu položnice v dveh mesečnih obrokih
☐ S kreditno kartico:
☐ EUROCARD ☐ AMERICAN EXPRESS ☐ DINERS CLUB
**Št:** ☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐
**Velja do:** ☐☐☐☐

Podpis: Datum:

Poštnina plačana po pogodbi št. 1512/02

**PC Format**
**Trg revolucije 2**
**2000 Maribor**

☐ Prosimo označite tukaj, če ne želite prejemati informacij od VideoToP-a.




↘DIRKALNA ARKADA

# V-RALLY 3

**Opozorilo: ta opis vam lahko pokvari veselje.**

Kadarkoli opazimo listek z zelo nizko ceno, se nam v glavi vklopijo alarmni zvonci. Njihov mučilni zvok je naraščajoče boleč opomin, da so igre srednjega cenovnega razreda pogosto nezadovoljive. Zmeraj je prijetno, če med njimi sicer odkrijemo izjemo, ki potrjuje pravilo, česar pa v tem primeru ne moremo trditi.

Če pogledamo po šablonah podobnih iger, so za *V-Rally* značilne slabe kontrole, ki kazijo drugače povsem spodobno igro. Njena podoba pa z dobro oblikovanimi avtomobili nasproti vizualno mehkim progam in množicam ljudi, ki izgledajo, kot da so izrezane iz kartona, ni ravno najprijetnejša.

Same proge so zadovoljiva mešanica tradicionalnih ravnih in prašnih afriških stez, ozkih gorskih časovnih preizkušenj, podeželskih luknjastih poti in številnih drugih prog, ki vam ponujajo več kot dovolj travmatskih ovinkov in ravnin, zaradi katerih vas bo ščernelo v hrbtenici. Problem se pojavi pri vprašanju, ali ste resnično sposobni uživati v progah dovolj dolgo, da boste hoteli videti tudi druge proge v karierernem načinu, ki spominja na stil *TOCA*.

Če bi kontrole označili kot počasne, ne bi podali celotne slike, saj je spretnost tu sekundarnega pomena in že hiter zasuk koles obrne vaš avto. Igrate lahko sicer tudi s tipkovnico, čeprav se tudi tu pojavljajo podobni problemi – začetni pritiski na tipke skorajda nimajo učinka, dokler se po nekaj trenutkih kolo sunkovito ne obrne za polni krog, vi pa se drseče vrtite brez nadzora, medtem ko poskuša vaš avto sploh steči.

Spreminjanje raznih garažnih možnosti, kot so upravljanje, diferenciali ali pnevmatike, na to nima skoraj nobenega vpliva, pospeševanje in zaviranje pa sledita podobnemu vzorcu. Zaradi tega je upravljanje s sicer impresivnim izborom avtomobilov skoraj identično. Še več zaskrbljenosti povzročajo trenutki, ko se avtomobili poženejo proti nebu zaradi majhnih vdolbin na pločnikih, kljub temu pa ostanejo trmasto prilepljeni na zemljo, ko besno drvijo preko vzpetin in usločenih mostov.

Vse, s čimer se lahko *V-Rally* ponaša, je glasni navigator, ki mu uhajajo cvileči vzkliki in komentarji kot "Gremo hitreje!", "Vozi tako, kot da bi znal voziti!", in "Na rallyju ne bomo nikoli zmagali, če boš počel take reči!", ki so edina prava zabava, ki je boste pri tej igri deležni. **PCF**

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Atari
**Na spletu** www.vrally.com
**Min** 800MHz, 128Mb, 32Mb 3D kartica
**Opt** 1,2GHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica

**Nastavitve lahko spreminjate po mili volji, učinek bo skoraj enak.**

**PCFormatOcena**

Karierni način, navigatorjeve zbadljivke

Nespretno upravljanje, osnovna grafika

**"Na žalost *V-Rally* prinaša premalo, da bi se lahko kosal s konkurenco."** **52%**

VAŠA PRVA **URA** LJUBILI BOSTE ↗ Okoliško naravo SOVRAŽILI BOSTE ↙ Razbite prednje luči

# >>CENEJŠI IZIDI

Vračajo se – ali jih nimamo že dovolj?

## THE SETTLERS IV

**4.000 SIT** Focus Multimedia

Še en primerek, ki ga lahko vržemo na kup z igričarskimi stereotipi – gre za nemško RTS, ki je, na žalost, precej dolgočasna. Najbolj uspavajo pretirana domačnost, osladna grafika, ure in ure ekonomije ter grajenja, ki v bistvu služijo le podlagi za gradnjo mogočne vojske pritlikavih, nasmejanih, a vseeno razboritih Vikingov. Najbolj razočara zmeden bojni sistem, kjer ne moremo govoriti o taktiki. Zadovoljil vas bo, samo če še niste igrali nobenega dela iz serije *Settlers*.

**PCFormatOcena**

Vikingi so vedno zmagovalci, kajne?

Počasna, ponavljajoča, nezadovoljiv boj

**"Solidna, a uspava. Vse smo že videli."** **60%**

## CONFLICT DESERT STORM

**4.000 SIT** Sci

V bistvu je bila igra ob izidu pred svojim časom. Takrat je namreč Hussein še mirno spal v svoji postelji, nakar je nadenj prileteli Bush mlajši in igri s tem naredil pošteno uslugo. Skozi vzhodna peščena prostranstva se boste rutinirano prebijali s štirimi možmi z vse prej kot dobro UI in se borili s številom tipk, ki jih boste potrebovali, da boste izpolnili povsem osnovne naloge. Gre za zadušljivo povprečnost, zasenčeno z odličnimi Clancyjevimi deli.

**PCFormatOcena**

Napadani Irak je menda trenutno v modi

Vse je nekoliko bolje narejeno drugje

**"Morda ne ravno katastrofalna, a zagotovo ne zabavna."** **57%**

## EUROFIGHTER TYPHOON

**2.600 SIT** Sold Out

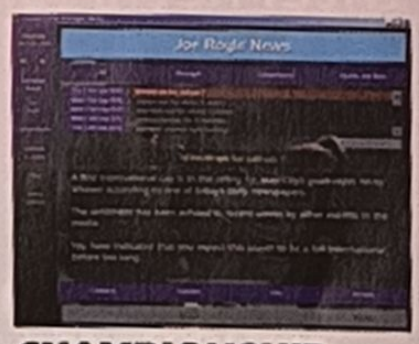
V primerjavi z akcijsko zvenečim vzdevkom kot je Mustang, človek nehote pomisli, da je Eurofighter morda najbolj bedno ime za letalo do sedaj. K slabemu občutku doprinese še precej omejeno področje Islandije in ravno ko pričakuješ igričarsko žalost, se izkaže, da je igra v resnici kar zabavna. Nadzor z miško je prav zanimiv, prav tako dejstvo, da nadzirate kar šest pilotov. Ni slabo.

**PCFormatOcena**

Dostopna, element upravljanja je dobrodošel

Zopet so vsega krivi Rusi, neumni piloti

**"Prijazna do novincev, a ji za obvezen nakup zmanjka šarma."** **72%**




## CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 00/01

**2.600 SIT** Sold Out

Ah, da, *Champ Man*. Uničevalec zakonov, in najbolj zasvoljiva igra na tem svetu. A tukaj imamo silno zastarelo različico, ki je že dve leti prekoračila rok uporabe. Prav zato ne vidimo nobenega razloga, zakaj bi jo kdo še igral, razen če dobite silno hud napad nostalgije. Ima neverjetno skromne strojne zahteve in ker so lahko v tem primerja le s *Pasjanso*, mu verjetno vsaj tu upravičeno zabeležimo plus.

**PCFormatOcena**

Še vedno prava droga

Povsem zastarel

**"Mladi mož, ali imaš res toliko prostega časa?"** **65%**

- **Internetni iskalnik**
  dnevno uporablja iskalnik Najdi.si 70.000 različnih uporabnikov, mesečno pa 400.000 različnih uporabnikov; išče po vseh SLO dokumentih (več kot 1.700.000 dokumentov)
- **Internetni imenik**
  omogoča iskanje po več kot 20.000 slovenskih in 2.000.000 tujih vpisih
- **Katalog avtomobilov**
  v njem so predstavljeni vsi modeli s slovenskega trga (več kot 1.850 modelov)
- **Poslovni register**
  "osebne izkaznice" vseh SLO poslovnih subjektov (več kot 170.000 organizacij)
- **E-mail imenik**
  največji imenik slovenskih e-mail naslovov (več kot 150.000 naslovov)
- **Multimedijski iskalnik**
  išče vse slike, glasbo in filme po SLO internetu več kot 1.000.000 JPEG, GIF, MP3, AVI... datotek)
- **SMS**
  brezplačno pošiljanje SMS sporočil
- **Vici**
  10.000 vicev za vsako priložnost
- **Citati**
  7.000 citatov domačih in svetovnih modrijanov
- **E-razglednice**
  brezplačno pošiljanje elektronskih razglednic (več kot 600 motivov)
- **Iskalni voyeur**
  vpogled v tekoča iskanja na Najdi.si

# JE VAŠ RAČUNALNIK PRIPRAVLJEN NA HALF-LIFE 2?

Kljub zakasnitvam je *Half-Life 2* še vedno najbolj pričakovana igra ta hip, toda katere zahteve mora izpolnjevati vaš računalnik, da jo boste lahko igrali? **Will Smith** in **Jeremy Laird** sta si ogledala njegovo visokost, *Half-Life 2*.

Če ste nam količkaj podobni, ste zdaj verjetno prava slineča se katatonična razvalina. In vse to zaradi krutega in neusmiljenega načina, na katerega nas je Valve po žličkah hranil z maloštevilnimi novimi posnetki, videi in drobci zgodbe po tem, ko so nepričakovano razkrili obstoj igre, ki je postala najbolj pričakovana igra v zgodovini PC vladavine. Zdaj pa nam razvijalci *Half-Life 2* povedo, da je izid uradno prestavljen na nedoločen datum v prihodnosti. Kdo ve, kako dolgo nam ne bo preostalo drugega, kot da krožimo okoli naših PC-jev kot zanemarjene živali v živalskem vrtu, medtem ko čakamo na ta popolni, programirljivi spektakel? In ja, izvorno kodo za *Half-Life 2*, ki je zbegano poimenovana *Source game engine*, so morda res ukradli, vendar pa je to še vedno samo kopica ničel in enic. Dejstvo je, da na obzorju ni nobene druge igre, ki bi ponujala vse, kar obljublja *Half-Life 2*: način igranja, napeto zgodbo in čudovito grafiko, ki do konca izkoristi zmožnosti programirljivih grafičnih kartic.

## Doom... bum

Mnogi smo bili mnenja, da bo sveti gral programirljivih iger, ki izrabljajo strukturo senčenja, *Doom III* – še zlasti po sicer grobem, a vseeno osupljivem demu igre, ki je pricurljal na internet. Toda pri Valvu so nato razglasili, da bo *Half-Life 2* izšel 30. septembra letos, in pozornost se je iz nove uspešnice Johna Carmacka hitro preusmerila (datum izida *Doom III* je še vedno uganka, najverjetneje pa se ne bo pojavil pred sredino leta 2004). Napovedani datum je minil, toda *Half-Life 2* je še vedno edina igra, ki je narejena tako, da bo v polni meri izkoristila čisto vsak posamezen tranzistor vaše grafične kartice s podporo za *DirectX 9*. Igro, ki si brez vsakega dvoma zasluži same petice, čakamo že dolgo časa, za nadaljevanje pa smo prepričani, da bo v vseh pogledih tako revolucionarno, kot je bil izvirnik. Ironija je v tem, da originalni *Half-Life* ni izstopal po tehnološki plati, temveč zaradi same zgodbe, ki je bila tako vznemirljiva in bogato teksturirana kot najboljši Hollywoodski paranoidni ZF izdelek.

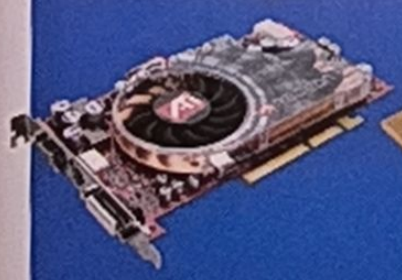
## Senčna kupčija

In zdaj željno pričakujemo *Half-Life 2*. Ko smo maja to igro preizkusili na sejmu E3, so nas popolnoma prevzeli osupljivi realistični prizori, ki jih je proizvedel njen pogon Source. Ali je možno, da bo *Half-Life 2* neverjetna igra s še bolj neverjetno vizualno podobo? Očitno je, da o kvaliteti zgodbe še ne moremo reči zadnje besede, lahko pa zatrdimo, da gre za naslov, ki predstavlja obvezen nakup za vsakega računalniškega navdušenca – ko bo igra zares izšla, bomo priča novemu mejniku v svetu vizualnih kvalitet.

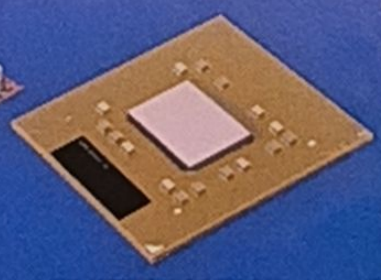
Vprašanje, ki se zastavlja, je sledeče: ali boste igro z vsemi programirljivimi učinki senčenja lahko tudi igrali? Vse odkar je Valve na ATI-jevem kontroverznem Shader Day predstavil testne rezultate, ki so bili v sramoto nVidiinim karticam GeForce FX, si to vprašanje zastavljajo igričarski navdušenci po vsem svetu. Ne moremo vam sicer povedati, ali bo nVidii uspelo premostiti razliko v številu slik v sekundi in izpodbiti tekmeca ATI-ja še pred izidom *Half-Life 2*, lahko pa vam predstavimo vse fantastične učinke senčenja, ki so sestavni del igre, in vam povemo, ali jih bo zmogla omogočiti tudi vaša strojna oprema.

Da bo mera polna, vam lahko tudi razkrijemo, kakšne prednosti boste imeli, če se boste odločili za nakup nove, zmogljivejše grafične kartice. Ali je vaš računalnik pripravljen za *Half-Life 2*? Obrnite list in izvedeli boste. ↘

## OPREMITE SE Vse, kar potrebujete za neverjetni sistem *Half-Life 2*.



**ATI RADEON 9800 XT**
Zadnja ATI-jeva novost je prava pošast v džungli grafičnih kartic; gre bolj za spremembo frekvence kot za kvantni preskok preko izvrstnega 9800 Pro. Še vedno pa gre za najboljšo izbiro za *HL2* navdušence.



**AMD ATHLON 64 FX-51**
Ob pričakovani 64-bitni različici *Half-Life 2*, AMD-jev novi otročiček brez težav pomete s P4 Extreme Edition. Z izbiro ne boste zgrešili niti za milimeter.

**KAKOVOSTEN LCD MONITOR**
Zagovorniki CRT monitorjev vam bodo seveda povedali, da LCD ni posrečena izbira za igre. Ko pa boste enkrat preizkusili TFT zaslon s kratkimi odzivnimi časi, boste ob razmazanih, zajetnimh CRT monitorjih samo še zamahnili z roko.

**BREZŽIČNA OPTIČNA MIŠKA LOGITECH MX-700**
Predstavljamo vam prvo brezžično miško, pri kateri ne rabite skrbeti zaradi zakasnitev. Družbo ji dela priročen polnilec, ki bo pregnal vsako skrb v zvezi z baterijami, ki bi vas lahko pustile na cedilu.

**ZVOČNIKI LOGITECH Z-680 5.1**
Nobene alternative za čisto moč ne poznamo, ki bi vam lahko ponudila kaj več. 900 vatov moči, ki bo tresla zidove in tla, vas bo nagradilo s prvovrstnim užitkom ob igranju *Half-Life 2*.

# V SRCU POGONA

Ali kako bo *Half-Life 2* pogon Source zabrisal meje med resničnostjo in igro.

Ustvariti bujno, realistično okolje v računalniški igri je vse prej kot lahka naloga. Pri prvoosebnih strelskih igrah je treba pretehtati vsaj tri glavne elemente. Prvič: da bi ustvaril 3D okvir, ki predstavlja obliko in format igre, mora razvijalec medsebojno povezati na tisoče poligonov. Drugič: umetnik tem poligonom doda teksture, s čimer jim podeli videz materialov iz resničnega okolja, kot so opeke, les in skale. Nazadnje: oblikovalec postavi luči, s katerimi ustvari svetlobo in sence v namišljenem svetu. Ko so ti trije osnovni koraki narejeni, razvijalci napišejo programe za senčenje, ki podelijo površinskemu izgledu teksture – vidite lahko lahne valove na vodi, kovino, ki se sveti in meglo, ki je realistično renderirana.

Cilj, ki so si ga zastavili pri Valve s pogonom Source za *Half-Life 2*, je v igri ustvariti svet, ki bo kar se da podoben resničnosti (če ne še boljši). V tem je lepota programirljivega senčenja *DirectX 9*, mi pa vam bomo pokazali, kako ga namerava izkoristiti Valve (opisani učinki niso vsi povezani z DirectX 9, so pa vsi brez izjeme neverjetni).

### 1. KAMERE IN MONITORJI

Pogon *Source* popelje nadzorne kamere na še nikoli videno razvojno stopnjo. V vseh prejšnjih igrah so kamere fiksirane na specifično področje, v *Half-Life 2* pa boste položaje nekaterih kamer dejansko lahko premikali po želji, tako da se, kar koli že prikazujejo, prikaže na primernih monitorjih. Kot nalašč za kukanje izza vogalov, da se boste lahko prepričali, kakšne dogodivščine vas čakajo.

### 2. BUMP-MAPPING

Skoraj vsaka površina v *Half-Life 2* bo realistično prikazana. Tehnologija, imenovana bump-mapping namreč daje površinsko raznolikost drugače nezanimivim teksturam. Uporabljena na, na primer, teksturi opečnatega zidu, da le-tej realističen izgled, z dejanskimi žlebiči med opekami, kjer je malta. Z uporabo sistema materialov *Half-Life 2* lahko programer ali umetnik uporabi to tehnologijo za vse vrste tekstur v igri.

### 3. ODSEVI

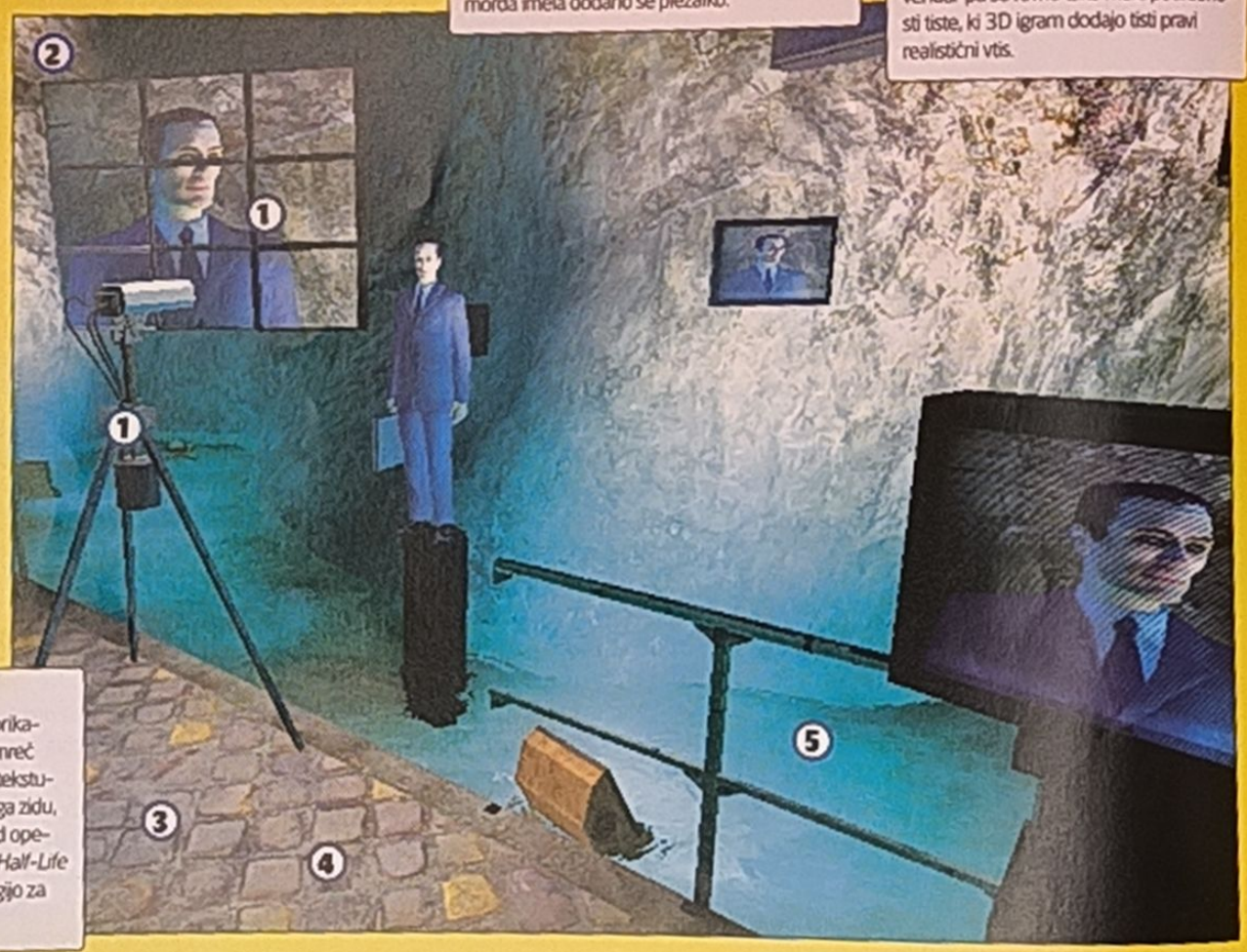
V resničnem svetu ima večina gladkih površin lesk, zato *Half-Life 2* dodaja odsevne sijaje površinam, ki se svetijo tudi v realnosti. Tako kot pri vsakem drugem sistemu materialov (bump-mapping, zvočne in svetlobne lastnosti) odseve nadzira pogon na osnovi tekstur.

### 4. RAZNOLIKOST TEKSTUR

Vsi smo igrali igre, v katerih se enake dolgočasne teksture zidov in tal ponavljajo v nedogled, kajne? No, v *Half-Life 2* sta vsaki površini v igri dodeljeni najmanj dve teksturi. Prva je osnovna tekstura, ki jo lahko uporabljajo grafične kartice s 64Mb ali manj pomnilnika, druga pa je prvorazredna tekstura, ki dodaja raznolikost in dodatne podrobnosti preko še tako osnovnih tekstur. Če je osnovna tekstura iz opečnatega zidu, bo na primer prvorazredna tekstura morda imela dodano še plezalko.

### 5. ODBOJ SVETLOBE

Odsevna voda ni pravzaprav nič presenetljivo novega, voda, ki lahko lomi svetlobo, pa je vsekakor dobrodošla novost. Voda izgleda veliko bolj realistično, ko je pod določenimi koti odsevna, pod še manjšimi koti pa svetlobo celo lomi. Verjetno učinka na našem posnetku zaslona ne boste opazili v popolnosti, vendar pa so ravno tako male podrobnosti tiste, ki 3D igram dodajo tisti pravi realistični vtis.



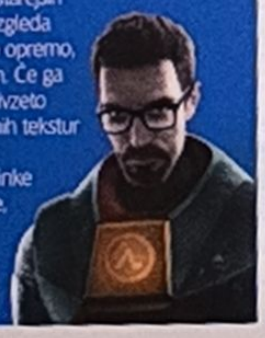

# SODNI DAN

## Ali je vaša grafična kartica dovolj zmogljiva za prikaz vseh vizualnih učinkov?

Do zdaj ste se že zagotovo prepričali o neverjetnih sposobnostih pogona *Source*. Edino vprašanje je, kako bo zadeva izgledala v navezi z vašo strojno opremo. Valve je oblikoval *Half-Life 2* tako, da vam težav ne bo povzročala nobena grafična kartica, od prastarih kartic *DirectX 6* do sodobnih s podporo za *DirectX 9*. Leta 1998 (ko so bile kartice *DirectX 6* tehnološki čudež) so programe za senčenje uporabljali le Hollywoodski CG animatorji za renderiranje filmov. Ta tehnologija ni bila nikoli namenjena temu, da bi jo v realnem času izrabljali tudi skromni PC-ji. A tudi ta dan je napočil. S *Half-Life 2*.

Da bi pogon Source izgledal fantastično na vrhunski strojni opremi, poleg tega pa bi deloval tudi na slabših sistemih, so morali pri Valvu nekaj žrtvovati, da bi igra zadovoljivo delovala tudi na starejših računalnikih. V večini drugih računalniških iger izgleda končno renderiranje enako, ne glede na strojno opremo, na kateri teče igra. Toda *Half-Life 2* je drugačen. Če ga boste igrali s starejšo grafično kartico, bo igra privzeto uporabila modele nižje kvalitete, manj edinstvenih tekstur in celo druge vrste nebo.

Razpredelnica prikazuje, katere vizualne učinke je zmožna prikazati vaša 3D kartica in za katere, boste morali kupiti boljšo, če jih želite videti. Programerji pri Valvu so si te možnosti preprosto zastavili za svoj cilj. Kot vedno pa lahko vaš števec pokaže drugače.



| GRAFIČNA KARTICA | 3D NEBO | VOLUMETRIČNI UČINKI (DIM IN MEGLA) | DINAMIČNO LOMLJENJE SVETLOBE | DIFUZNI MODEL SENČENJA | ODSEVNO IZRISOVANJE |
|---|---|---|---|---|---|
| *DirectX 6* (TNT2, Rage 128, Voodoo5 5500) | Ne | Ne | Ne | Statna funkcija (programska oprema T&L) | Ne |
| *DirectX 7* (izvirni GeForce, izvirni Radeon) | Da | Redko | Ne | Statna funkcija (strojna oprema T&L) | Ne |
| *DirectX 8* (GeForce3, Radeon 8500) | Da | Da | Da (omejena uporaba) | Vertex Shader 1.1, Pixel Shader 1.1–1.4 | Okolje, modeli, kulise, izrisovanje, nadomestne mape |
| *DirectX 9* (Radeon 9800, GeForce FX 5900) | Da | Da | Da | Vertex Shader 2.0 Pixel Shader 2.0 | Okolje, modeli, kulise, izrisovanje, nadomestne mape, NPC-ji |

### 6. NADOMESTNE MAPE
*Half-Life 2* osnovni 3D zmešnjavi z maloštevilnimi poligoni doda veliko podrobnosti, tako da osnovo kombinira z nadomestnimi mapami (mala slivinska bitna mapa) da opiše, kako deformirane morajo biti krivulje znotraj te zmešnjave. Na tej točki lahko površini dodajajo teksture in bump-mapping kot vsem drugim površinam v igri. Resnično čedna lastnost nadomestnih map pa je, da z lahkoto omogočajo spreminjanje števila podrobnosti za teren s prilagoditvijo ločljivosti. V igri se nadomestne mape uporabljajo za teren in nekatere zidove votlin.

### 7. VOLUMETRIČNI UČINKI
Razen če živite v Ljubljani, megla ni nekaj, kar se približa v velikanskih ploskih zidovih, ki segajo od tal do neba. V resničnem svetu je megla običajno krpasta in neenakomerna. Z uporabo volumetričnih tekstur za opis megle, dima in oblakov, bodo atmosferski učinki *Half-Life 2* še bolj realistični, kot kadar koli prej.

### 8. UČINKI DELCEV
Če krogla zadene vodo, se ta razprši. Če zadene kovino, lahko vidimo iskre. Če krogla zadene opeko, se njeni kosci razletijo na vse strani. Zahvaljujoč sistemu materialov v *Half-Life 2* lahko pogon loči, katere delce mora ustvariti, kadar neko površino zadene kateri koli predmet.

### 9. ODSEVI FRESNEL
Kadar hodite proti luži vode, se postopno spreminja način, na katerega ta odbija svetlobo. Ko ste oddaljeni, voda odbija vso svetlobo, ko pa se približujete, prične izgubljati svoje odbojne lastnosti in vidite lahko, kaj se skriva pod njeno gladino. Če stojite zraven vode in gledate navzdol, lahko vanjo vidite neposredno. Odsevi Fresnel opisujejo, koliko svetlobe se odbije in lomi, kadar svetloba prehaja iz enega materiala na drugega. Pogon *Source* uporablja odseve Fresnel za prikaz vode – seveda le, če je vaša grafična kartica dovolj močna, da jih prikaže.

### 10. STATIČNE KULISE
Ko je osnovno okolje enkrat izdelano, pa je treba vse te velike, prazne prostore z nečim zapolniti: z mizami, stoli, sodi in zarjavelimi ostanki starih ladij. Te kulise ročno ustvari in postavi oblikovalec, lahko pa so tudi interaktivne. V *Half-Life 2* lahko igralec pobere in odvrže večino manjših statičnih rekvizitov, vendar pa ne pričakujte, da boste lahko premikali tudi velikanske ladje, mladi Padawani. Yoda zaenkrat še niste.

### 11. PODROBNO IZRISOVANJE
Podrobno izrisovanje dodaja okolju *Half-Life 2* realističen videz, vendar ni nastavljeno ročno. Namesto tega razvijalci povežejo nekaj modelov z določeno teksturo, pogon sam pa rokuje s postavitvijo dejanskih modelov, kjer je taka tekstura prisotna. Oglejte si podrobno izrisovanje trave in skal v *Half-Life 2*.

### 12. ŠTEVILO PODROBNOSTI
Pripraviti najnovejšo *DirectX 9* igro do tega, da bo dobro delovala tudi na štiri leta stari strojni opremi, je junaški podvig. Skrivnost uspeha leži v tem, da je potrebno zagotoviti, da bo vsak predmet v igri prikazan z manjšim številom podrobnosti. Žerjavi v ozadju tega posnetka so modeli – tako kot stavbe in ladje – ker pa so zelo oddaljeni, pogon zanje izriše samo nekaj poligonov. Ko se približujete ladjiskim dokom, se število podrobnosti na žerjavu poveča, ne da bi igralec opazil spremembo. Če pa igro poganjate na starejših 3D karticah, bo pogon ves čas izrisoval modele z najmanjšim številom podrobnosti.

| BUMPMAPPING | LOČLJIVOST TEKSTUR | RAZNOLIKOST TEKSTUR | STATIČNE KULISE | DINAMIČNO IZRISOVANJE (DINAMIČNO NAMEŠČENA TRAVA, SKALE, IPD) | DINAMIČNE SENCE | ODSEVNOST | VODA | MONITORJI | NADOMESTNE MAPE (TEREN, ZIDOVI VOTLIN, IPD.) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ne | 128 x 128 in 256 x 256 | Ne | Malo podrobnosti, odstranjene nebistvene | Ne | Ne | Ne | Grda | 2D Overlay | Nizka ločljivost |
| Ne | 256 x 256 | Nizka | Več podrobnosti, nekatere odstranjene | Ne | Redko | Samo pomembni objekti | Manj grda | In scene (če podpira renderirane tarče) | Srednja ločljivost |
| Okolje, modeli, kulise, izrisovanje, nadomestne mape, NPC-ji | 512 x 512 | Polna | Veliko podrobnosti | Da (vendar le v bližini kamere) | Sharp render-to-texture | Da, z bump-map in Fresnel | Še kar lepa (z volumetrično meglo) | In scene | Srednja do visoka ločljivost (z bump-mapping) |
| Okolje, modeli, kulise, izrisovanje, nadomestne mape, NPC-ji | 512 x 512 | Polna | Veliko podrobnosti | Da (vsepovsod) | Soft render-to-texture | Da, z bump-map in Fresnel | Zelo lepa (z volumetrično meglo) | In scene | Visoka ločljivost (z bump-mapping) |

# KAJ JE DOBRO, IN KAJ NE?

*Half-Life 2* bo na različnih grafičnih karticah izgledal drugače. In kakšen bo na vaši?

Ko boste prvič zagnali *Half-Life 2*, bo igra preverila, kakšno strojno opremo imate in priredila nastavitve za vizualno kvaliteto tako, da bodo ustrezale vaši grafični kartici. V praksi to pomeni, da se bo izgled igre bistveno razlikoval na različnih tipih kartic. V tem delu vam bomo predstavili razlike na osnovi različnih generacij kartic. Naj vas ne skrbi, če ne veste natančno, kam pravzaprav sodi vaša kartica, saj smo vključili tudi obširen seznam kartic vsake generacije. Če je proizvajalec vaše kartice že stvar preteklosti, pa obstaja velika verjetnost, da ne boste imeli dovolj sodobnih gonilnikov, da bi sploh lahko igrali *Half-Life 2*. Lastniki kartic 3dfx, govorimo o vas. Kar zadeva minimalne procesorske zahteve, Valve še ni rekel zadnje besede, vendar pa bomo tvegali in rekli, da bo vse, kar se bo lahko kosalo z delovanjem 2,5GHz Pentium 4 naravnost sijajno.

## DirectX 6

Kartice *DirectX 6* so bili prvi moderni 3D pospeševalci, prestol na tržišču pa so zasedale leta 1998 in 1999. Toda napredek 3D stroje opreme je neizprosen.

*Half-Life 2* bo na kartici *DirectX 6* izgledal približno tako, kot je izvirni *Half-Life*. Nebo bo preprosta bitna mapa, prav tako ne boste videli nobenih svetlečih, odsevnih površin ali celo osnovnih senc. Prav tako boste prikrajšani za kakršen koli dim in meglo ali celo preproste dinamično postavljene rekvizite.

Pri Valvu zatrjujejo, da bo s podprtimi karticami *DirectX 6* mogoče igrati pri ločljivosti 640 x 480 in doseči spodobno število slik v sekundo, mi pa ostajamo skeptični. Sicer pa lahko spodobno grafično kartico dobite že za manj kot 30 tisočakov in si zraven kupite še enosmerno vozovnico iz dežele *DirectX 6*.

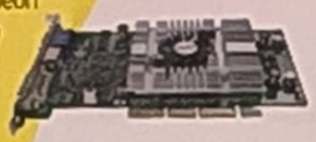
**KARTICE DIRECTX 6**
Vse nVIDIA TNT2
ATI Rage 128
Any S3 Savage 3D
3dfx Voodoo 3
Matrox G200

## DirectX 7

Kartice *DX7* so vpeljale pogon T&L. Namesto da bi odložila izrisovanje trikotnikov in svetlobne učinke na že tako preobremenjen procesor, izračune za transformacijske in svetlobne učinke opravi kar procesor grafične kartice *DX7*. Pozitivna lastnost je, da lahko kartica *DX7*, za razliko od kartic *DX6* izriše prizore veliko bolj kompleksno. Seveda vam bo kartica *DirectX 7* omogočala več možnosti v *Half-Life 2*. Namesto ravnega 2D neba, boste videli polno renderiran 3D prikaz. Videli boste tudi osnovne zametke senc, nekaj svetlečih odsevov in nekaj volumetrične megle. Pričakujete lahko tudi, da boste videli nekaj dodatnih podrobnosti, ko bo kaka eksplozija uničila neko površino, krogle, ki se odbijajo od zidov in madeže krvi, razmazane po tleh.

Z grafičnimi karticami T&L pričakujemo, da bo možno poganjati igro s spodobnim številom slik v sekundi in pri spodobni ločljivosti – le naprednejših možnosti ne bodo omogočale. Čeprav boste tudi z vašo kartico razreda *DirectX 7* lahko zadovoljni s številom slik v sekundi, pa bo *Half-Life 2* deloval in izgledal veliko lepše, če se boste odločili za nakup nove 3D kartice v cenovnem razredu od 30 do 60 tisočakov.

**KARTICE DIRECTX 7**
Vse nVidia GeForce256 ali GeForce 2
Vsi neoštevilčeni ATI Radeon
Serija ATI Radeon 7000



## DirectX 8

Kartice *DirectX 8* so bile prve kartice, ki so vključevale programirljivo senčenje. Ti senčniki so po današnjih standardih zelo osnovni, čeprav so zelo dobri v bump-mappingu. *Half-Life 2* bo s kartico *DirectX 8* prikazoval učinke bump-mapoinga na skoraj vseh površinah v igri.

S kartico *DX8* bo *Half-Life 2* izrabil katero koli različico *DX8* senčnika pik, tako ki pač ustreza vaši strojni opremi – 1.1, 1.2, 1.3 ali 1.4. Videli boste bleščečo vodo – s Fresnelovimi odsevi – v vsaki mlaki, luži ali zalivu. Prvič se pokaže tudi podrobno izrisovanje, ki ga boste videli kjer koli so skale ali trava. Videli boste tudi renderirane realistične dinamične sence (čeprav z nekoliko ravnimi robovi). S kartico *DX 8* bodo skoraj vsi predmeti imeli poudarjene odseve; edina nesijajna izjema so modeli likov. Najbolj pomembno pa je, da bodo lastniki kartic *DirectX 8* lahko videli vsako teksturo v najvišji ločljivosti, povsem enako, kot si jih je zamislil ustvarjalec.

Grafična kartica *DX8* vam sicer ne omogočala vseh vizualnih priboljškov igre, dobili pa boste večino pomembnejših. Nadgradnja na kakšno noviteto vas bo stala od 30 tisočakov naprej in odvisno od kartice, ki jo imate trenutno, nova kartica verjetno ne bo hitrejša, bo pa zato podpirala več možnosti. Ko smo to razčistili, vam poverno še, da sta ATI Radeon 9600 in 9800 izvrstna nadgradnja.

**KARTICE DIRECTX 8**
Vse nVidia GeForce3 ali GeForce4
Vsi ATI Radeon 8500, 9000 in 9200
Matrox Parhelia
Vsi SiS Xabre

## DirectX 9

Katera koli 3D kartica s podporo *DirectX 9* ponuja najbolj napredne programirljive senčnike. S hvale vredno podporo 128-bitnim barvam, Pixel Shader 2.0, Vertex Shader 2.0 in vrtoglavimi hitrostmi delovanja, premorejo grafični čipi na karticah *DX9* več tranzistorjev kot sami procesorji.

Igranje *Half-Life 2* s kartico *DirectX 9* vam bo razkrilo tako zmožnosti same igre, kot tudi zmogljivosti vaše 3D kartice. Videli boste podrobnosti tekstur na obzorju in poudarjene odseve na vseh predmetih, vključno z drugimi liki. Vsi liki bodo metali dinamične sence, vključno z realističnimi, zabrisanimi robovi. Voda bo uporabljala Fresnelove odseve in določala, kdaj naj svetlobo odbija in kdaj lomi. Igra bo celo vključevala volumetrično meglo, zaradi katere bo vidljivost pod vodo omejena. Nadomestne mape, ustvarjene s tehnologijo bump-mapping bodo dodale še več podrobnosti terenu in zidovom votlin.

Čeprav so na tržišču dostopne kartice s podporo *DirectX 9* že za manj kot 30 tisočakov, pa smo mnenja, da njihov počasni takt in ozek pomnilniški cevovod ne bosta zadostila požrešnim zahtevam *Half-Lifa 2*. Prav tako vas moramo opozoriti, da *Half-Life 2* na obeh nVidiinih karticah nižjega razreda s podporo *DirectX 9* – GeForceFX 5200 in GeForceFX 5600 – teče privzeto z ukazi *DirectX 8.1*, in ne v *DirectX 9*.

Zaradi dvomov o delovanju družine grafičnih kartic GeForceFX z *DirectX 9*, sta trenutno edina varna izbira ATI Radeon 9600 in ATI Radeon 9800. Če ste bolj praznih žepov, vam priporočamo Radeona 9600, še zlasti novo različico XT, ki deluje z višjim taktom. Pojavil se je tudi par potencialnih kandidatov v obliki XGI in S3, ki bi Radeona morda lahko vrgel s prestola, vendar vam končne ocene o njunih sposobnostih ne moremo podati, dokler katere ne dobimo v roke. Vseeno pa XGI-jev Volari že po prvih napovedih izgleda obetavno.

**KARTICE DIRECTX 9**
Vse nVidia GeForce FX
Vse ATI Radeon 9500 do 9800
Družina XGI Volari
Družina S3 Delta Chrome

**Tudi vesoljci si želijo dotika. Medtem ko mi občudujemo lom svetlobe na vodi, je ta ubogi revež osredotočen na energijsko lovko, ki mu štrli iz prsi.**

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

# KARTE NA MIZO

## Po popolnem polomu mrtvorojene Dustbuster FX, nVidia doživi ponovni udarec, tokrat po zaslugi Valva.

OK, vsi še predobro vemo, da je bilo med zagovorniki ATI-ja in nVidie zadnje čase veliko hrupa in vpitja. Valve je v zadnjem krogu pristavil svojo skodelico z govorom na ATI-jevem Shader Day septembra lani.

Tam je bilo namreč rečeno, da nVidiina nova linija grafičnih kartic FX preprosto ne ustreza zahtevam zadnjih učinkov *DirectX*, izjavo pa so podkrepili tudi s številkami. Valve je pravočasno objavil seznam šokantnih rezultatov v testih zmogljivosti v *Half-Life 2*, zaradi katerih se je marsikateremu lastniku kartic nVidia pobesila čeljust. Druga za drugo so ATI-jeve kartice poteptale vse posebnosti kartic GeForce FX v prah. Najslabšo novico pa so prihranili za lastnike nVidiinih najbolj razširjenih kartic FX5200 in FX5600. Čisto preprosto, ti kartici nista sposobni proizvesti takega števila slik v sekundi, da bi bila igra še igralna – au!

Za vodilnega razvijalca iger, kot je Valve, je bila poteza, da je v javnosti odkrito kritiziral enega od kraljev v industriji 3D kartic, resnično brez vsakega precedensa. In zahvaljujoč napovedi posebne marketinške ponudbe, v kateri bodo *Half-Life 2* prodajali skupaj z ATI-jevimi grafičnimi karticami, so se mnogi v računalniškem tisku spraševali, ali je to maščevanje zaradi letošnjega nVidiinega sponzorstva testov zmogljivosti za *Doom III*. Kaj za vraga se pravzaprav sploh dogaja?

No ja, problem se vrti okrog različnih pristopov, ki sta jih nVidia in ATI ubrala pri izračunih za senčenje pik s plavajočo vejico. ATI-jeve *DirectX 9* kartice Radeon uporabljajo 24-bitno natančnost za vse izračune senčnikov. Adam Foat, predstavnik za stike z javnostmi pri nVidii za izdelke za Severno Evropo razlaga, da je zaradi tega neposredna primerjava nemogoča: "Izdelki GeForce FX podpirajo tako popolnoma 32-bitne operacije za senčnike, in tudi določene 16-bitne. Presenetilo nas je, da so pri Microsoftu v programski vmesnik *DirectX* vključili 24-bitne izračune senčnikov, saj so za popolno natančnost potrebni 32-bitni." *Half-Life 2* je poln preciznih izračunov senčenja, zaradi česar je nVidia prisiljena delati bolj intenzivne 32-bitne izračune v primerjavi z ATI-jevimi 24-bitnimi, kar daje ATI-ju očitno prednost.

Foat tudi trdi, da bodo naslednji gonilniki Detonator serije 50 omogočali nVidii, da si bo pridobila igralce, ki si želijo v *Half-Life 2* doživeti najboljšo igralno izkušnjo. "Visoko natančne operacije s senčniki niso vedno nujno potrebne. Velikokrat je mogoče z uporabo 16-bitnih operacij doseči enak vizualni učinek. Prepričani smo, da bomo lahko z novim gonilnikom našim kupcem ponudili najboljše delovanje in najboljšo vizualno kakovost."

V zagovor Valvu lahko povemo, da so že precej truda vložili v razvoj posebnega nabora ukazov za nVidiino strojno opremo. Pravzaprav je pristop, ki ga uresničuje Valve, zelo podoben optimizaciji, ki jo načrtuje nVidia, zato še ni povsem jasno, kako bo nVidia lahko izboljšala še vedno porazne rezultate, ki jih serija FX dosega v posebnem "Mixed Mode" načinu *Half-Life 2*.

**Igra, kot je *HL2* si zasluži samo najboljše... nVidiina družina grafičnih kartic GeForce FX je imela dolgo in težavno otroštvo.**

Še več, pogovarjali smo se z enim od vodilnih razvijalcev, ki je razkril, da so bili prisiljeni razviti poseben nabor ukazov OpenGL za prihajajočo igro zaradi slabih rezultatov celotne serije FX z *DirectX 9*.

Čas preizkušnje se za nVidio torej vztrajno bliža. Dlje kot Valve zadržuje izid *Half-Life 2*, boljše možnosti bo imela nVidia za premostitev razlik z ATI-jem. Dejstvo, da je Valvu uspelo napovedati, da bo izid igre prestavljen, le en sam teden pred napovedanim uradnim izidom, je hrana za vse ljubitelje teorij zarot – morda sta nVidia in Valve na skrivaj sklenila tiho kupčijo, ki bi nVidii omogočila dohiteti ATI-ja. Mi se ob takšnih nesmislih samo nasmihamo ... hmm, seveda se, kajne?

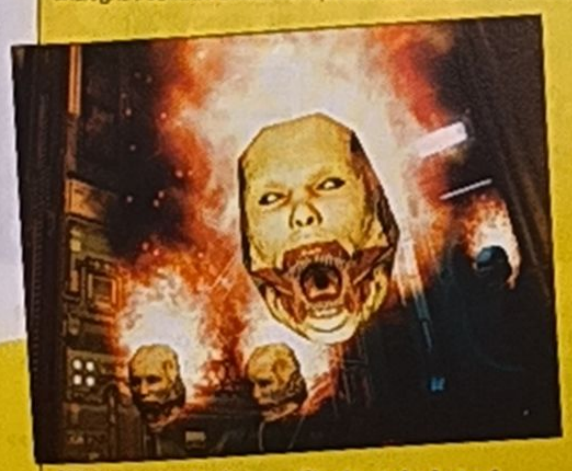
**PCF**

# HALF-LIFE 2 VS DOOM III

## V tekmi senčnikov lahko zmaga samo ena igra. Ogledali smo si dokazno gradivo.

*Half-Life 2* bo izgledal fantastično – to dokazujejo tudi posnetki in videi – toda, kakšna bo njegova grafika v primerjavi z *Doom III*? Torej, *Doom III* je prav tako delo v nastajanju, zato ne bi bilo pošteno kar ugibati, po tem, kar smo videli, pa smo ugotovili, da *Half-Life 2* uporablja naprednejše senčnike kot *Doom III*. Medtem ko *Half-Life 2* z odprtimi rokami izrablja vse vizualne učinke, ki jih omogoča DirectX 9, pa je *Doom III* OpenGL igra. In zato ker mora standard OpenGL šele definirati jezik za senčenje, podoben C-ju, *Doom III* uporablja kodo, podobno zbirniku, ki je analogna s senčniki *DirectX 8*. Uporaba zbirne kode ne pomeni, da bo *Doom III* izgledal slabše kot *Half-Life 2*. V bistvu lahko po tem, kar smo videli, rečemo, da izgledajo sence v *Doom III* dejansko bolj realistične kot v *Half-Life2*. Toda težava s pisanjem senčnikov v zbirniku je v tem, da mora razvijalec napisati spremenjeno različico programa za senčenje za vsak kos strojne opreme, ki ga bo podpiral. Senčniki *DirectX 9* pa, nasprotno, običajno delujejo brezhibno na vseh grafičnih karticah. Pozitivna lastnost je v praksi ta, da lahko pričakujete, da boste v *Half-Life 2* videvali veliko več programov za senčenje kot v *Doom III*.

**Te šestnožne spake mečejo najboljše sence, kar smo jih kdaj videli v igri. Gladki, a nerazločni robovi so zaščitni znak dobrega renderiranja senc.**



**Nihče ne spoštuje gorečih glav tako kot mi. Oglejte si luč, ki jo mečejo plameni na zid – zares migeta.**

Druga bistvena razlika med igrama je v njunih sistemih osvetljevanja. *Half-Life 2* uporablja mešanico statičnih in dinamičnih luči skozi celotno igro, medtem ko je sistem osvetljevanja v *Doom III* v celoti dinamičen. Izračuni dinamične osvetljenosti so precej bolj kompleksni, vendar tudi izgledajo bolj realistično. Obe igri uporabljata tudi dinamične sence z nerazpoznavnimi robovi, prav takimi, kot so v resničnem življenju.

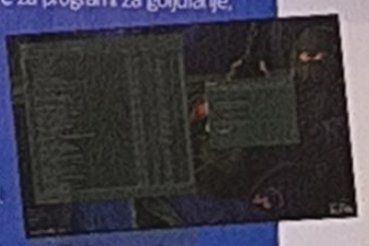
Datum izida *Doorna III* je še vedno določen kot "ko bo končan", ne pričakujemo pa, da bo ugledal luč dneva pred sredino leta 2004. To najbrž daje *Half-Life 2* nekaj prednosti...

# HUDO VROČE POSTAJA

## Zakaj zaradi Valvovega novega distribucijsekga programa ljubitelji iger že stresajo z verigami?

Znan ljubiteljem *Counter-Strika*, ki poganjajo njeno beta različico že več mesecev, je Steam sedaj končno tudi uradno zaživel. Zakaj sploh gre in zakaj je pripeljal navdušence nad *CS* do tega, da so z besom in zajedljivostjo napolnili forume od Honolulua do Ognjene zemlje?

V osnovi je *Steam* sistem za distribucijo in upravljanje datotek, ki omogoča Valve, da naloži svojo programsko opremo strankam neposredno preko interneta. Ko je enkrat naložen, lahko *Steam* samodejno prenese programe in posodobitve ter pregleda vaš PC za programi za goljufanje, obenem vam prihrani skrbi zaradi posodobitev programske opreme in vas odreši ukvarjanja z goljufivimi bedaki, ki jih vsi s takim veseljem sovražimo.



**Težava s Steamom je, da le redko deluje.**

No, tako naj bi bilo v teoriji. V praksi pa je *Steam* neubogljiva pošast, zaradi katere smo večkrat ure in ure sedeli pred računalnikom in čakali, da bi presneta stvar pričela kazati znake življenja. Problem izvira iz dejstva, da je *Steam* aplikacija, ki je popolnoma odvisna od interneta – če se vaš odjemalec *Steam* ne more povezati z Valvovimi strežniki, potem tudi nimate dostopa do nobene igre, s katerimi upravlja, tudi če poskušate zagnati enoigralsko, offline igro. Kar pomeni, da brez povezave z internetom ne boste mogli uživati v igranju, ki ga omogoča *Steam*.

Kako se bo vse to nanašalo na *Half-Life 2* ostaja nepojasnjeno. Pri Valvu so povedali, da bodo kupcem na razpolago tako različice *Half-Life 2*, ki jih boste lahko igrali brez povezave z internetom, kot katero koli drugo igro, kot tudi različice *Steam*. Če za posodobitev svojega *Half-Lifa 2* uporabljate *Steam*, boste zagotovo še vedno morali biti online. Upamo, da bo prevladala zdrava pamet in da bodo pri Valvu spremenili platformo *Steam*, tako da bo mogoče igrati tudi brez povezave z internetom. Če tega ne bodo storili, lahko pričakujete neizogibno katastrofo, ko se bodo ljubitelji *Half-Lifa 2* z verigami priklenili na ograjo pred vhodom podjetja Valve.

**PLUS!**
**SUPERTEST PROGRAMOV, INTERVJU Z G. SEX.COM IN TEST GRAFIČNIH KARTIC**

↘ Naslednji mesec: v prodaji od 2. februarja

# OBLECITE SVOJ PC!

**REŠEVANJE PODATKOV**
**STE IZGUBILI PODATKE ZARADI LASTNE NEUMNOSTI? REŠITE JIH S POMOČJO NAŠEGA VODIČA**

Pozabite na dlančnike in notesnike – zakaj se preprosto ne bi sprehodili naokrog, oblečeni v najnovejšo tehnologijo? Vodič do dodajanja voltaže vašim oblačilom...

## KAJ STE ZAMUDILI

### PCF 22

**Iz revije**
Windows Longhorn >> 10 igričarskih tehnologij prihodnosti >> Avtomatizirajte dom >> Supertest osnovnih plošč

**Na disku**
Celoten Turbo CAD 7 >> Celoten Xara Webstyle 2 >> OpenOffice 1.1 (samo DVD) >> Worms 3D

### PCF 21

**Iz revije**
Nasveti za obdelavo videa >> Sestavite stiliski in tih PC >> Athlon 64 >> Mobilno računalništvo >> Max Payne 2 >> Call of Duty >> Halo >> Vodič po modificiranju

**Na disku**
Celoten Dance eJay 2+ >> Celoten SpamWeed >> Celoten Your Uninstaller >> Commandos 3

### PCF 20

**V reviji**
Supertest grafičnih kartic >> Predvajajte glasbo po stanovanju >> Navijte procesor >> Prihodnost robotike >> Opis Tomb Raider 6

**Na disku**
Celoten program Floorplan 3D v6 >> Celoten Invention Pilot Utils >> Celotna igra Harwood Solitare II >> Demo Vietcong

### PCF 19

**V reviji**
Iztisnite več iz digitalnih fotografij >> Zaposlite se v računalniški industriji >> Supertest vhodnih naprav >> Pripravite PC za LAN party >> Flight simulator 2004

**Na disku**
Celoten program Partition Commander Pro >> Celoten Pal Keylogpro >> Celotna igra Dark Signs

### PCF 18

**V reviji**
Nasveti za nadgradnje >> Predvajajte glasbo po stanovanju >> Navijte procesor >> Prihodnost robotike >> Opis Tomb Raider 6

**Na disku**
Celoten program Floorplan 3D v6 >> Celoten Invention Pilot Utils >> Celotna igra Hardwood Solitaire II

PC Format pretekle številke **880 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja), predzadnja številka **990 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja) Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Janja) ali pošljite e-mail na **narocnine@pcformatslo.net**

# PCF Hardcore

## Modi/Naredi sam/Ekstremi/Nasveti Prepovejte bež!

### IVO VIDERGAR TEMNI JEDI

## HVALA BOGU, DA JE KONEC

V mislih imam seveda praznike, ki tokrat vsaj niso bili zaviti v belino. Upam, da v času, ko to berete, sneg še ni zapadel in se nam obeta prijetno temačni "smučarski mesec". Tokrat boste v rubriki *PCF Hardcore* našli kar nekaj izjemno zanimivih zadev, kot je res hudo "sfriziran" računalnik kolega z našega foruma (**www.pcformatslo.net/forum**). Aljoša je spet z verige snel svoj alter ego, medtem ko se Fran pripravlja na januarsko razprodajo, pa ni Mišo naredil popolnoma ničesar. Ta mesec bomo iz vas naredili profesionalce v *Return to Castle Wolfenstein*, vsi, ki vas igre ne zanimajo, pa lahko mirno poskušate vdreti (ne onesposobiti!) v vaš sistem in ga spremenite, prilagodite in popolnoma obvladate. In še veliko več vas čaka, če obrnete stran...

**ivo@videotop.si**

## SPOZNAJTE MOŠTVO

**IVO VIDERGAR**
Ivo je bolj slabe volje, saj bo vsak čas začelo snežiti, zato lahko kmalu pričakujemo aktivno negodovanje.

**UROŠ GLAD**
Uroš je imel ta mesec toliko dela, da si je kornaj utrgal minutko in spisal tokratno kolumno, a mu je zato zmanjkalo časa za kavo.

**FRAN LHOTKA**
Se očitno hladi tudi pozimi in nas zebe že ob sami misli nanj. V svoji kolumni nam je predstavil najnovejše izdelke za modifikatorsko skupnost.

**BOŠTJAN KRAJNC**
Mišo se je očitno nalezel lenobe od Gregorija, a je vseeno pomigal in malce uničil moralo skupnosti RTCW, kljub temu, da ga drugače zanima le Quake.

**UROŠ JAUŠOVEC**
Uroš nam je ta mesec pobegnil v rubriko PCF Hub in testiral slušalke. Se že pripravljamo na glasne proteste, če namerava tako nadaljevati.

**GREGOR MRAZ**
Sploh ni pomemben za obstoj rubrike PCF Hardcore in ga ne maramo več, lenobe grde, lene!

## NORI VODNI BLOK

### Vse skupaj se je začelo nekega jutra z ohišjem ATX, brez vode, kave in ogrevanja.

Kolega Matej je izdelal res močno modificirano zadevo, ki nas je prav osupnila. Študent fakultete za elektrotehniko se je začel zgodaj zanimati za modificiranje, in sicer takrat, ko je v 5. razredu "skuril" svoj prvi 486. In sedaj, ko je minilo že kar nekaj let od prvega poskusa, fant menda ni več zadovoljen niti z vso množico izdelkov, ki jih je mogoče dobiti v specializiranih trgovinah, in je vodne bloke izdelal kar sam. Najpomembnejše pri vsem skupaj je pa to, da stvar odlično deluje. Kaj še čakate? Nekaj poguma, malce več bakra, rezalka in obisk avtomobilskega odpada je vse, kar potrebujete. Če se vam zdi zadnja postavka malce čudna, pa le pomislite – avtomobili imajo namreč tudi hladilnike, ki svoje delo v vsakem primeru dobro opravljajo. In Matej pravi, da so avtomobilski hladilniki boljši kot kateri koli hladilnik za procesor, ki ga lahko kupite v računalniški trgovini.

Bakrena kolena, objemke, cevi in vse ostale potrebščine pa vam bodo ponudili v vsaki lokalni železnini in seveda v Merkurju.

Vodni bloki so domače izdelave, črpalka je MaxiJet s 1100 litri pretoka na uro in višino črpanja 1,5m.

Hladilnik za vodo je grelec zraka za kabino iz lade, in je tudi ena najboljših komponent modifikacije. Na avtomobilskem odpadu vam bodo zadevo ugodno prodali, pa tudi zmanjkalo jih ne bo.

Baker je bil kupljen v Metalki v Ljubljani in odšteli boste 5000 SIT za palico dimenzij 10 x 80 x 400mm. Pleksi steklo stane približno 4000 SIT za kos.

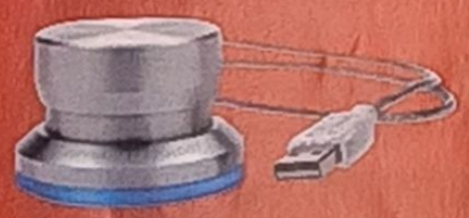
RADIO KRŠKO 93,4 FM

# Mod novice

Spremljamo novosti v modifikatorski skupnosti.

**ZA SLADOKUSCE**

Voyeurmods.com je objavil slike svojih najnovejših izdelkov – vodno rezanih stranic. Celo vrsto oboževalcev bo gotovo dobilo ohišje z vrezanim logotipom *Half-Life 2*, ki je prava umetnina. Kupite ga lahko preko spletne strani **www.voyeurmods.com/precision-hl2.asp**, a ne pozabite napolniti denarnice, saj vas bo ta sladkorček stal svojih 50 tisočakov.



**PROGRAMIRLJIV GUMB**

Fantje iz Škotske, natančneje iz podjetja Kustom PCs, so izdelali napravo, ki vas bo gotovo zanimala. Griffin Powermate, kot se imenuje, je srebrn gumb z modro osvetljenim podnožjem. Izgleda prav neverjetno, pa še popolnoma programirljiv je, kar pomeni, da si lahko z njim modifikatorji resnično dajo duška. 17 tisočakov sicer ni drobiž, boste pa glavni as, če ga boste posedovali. Oglejte si sami na **www.kustompcs.co.uk/product.php?view=5455**.

**UMETNINA**

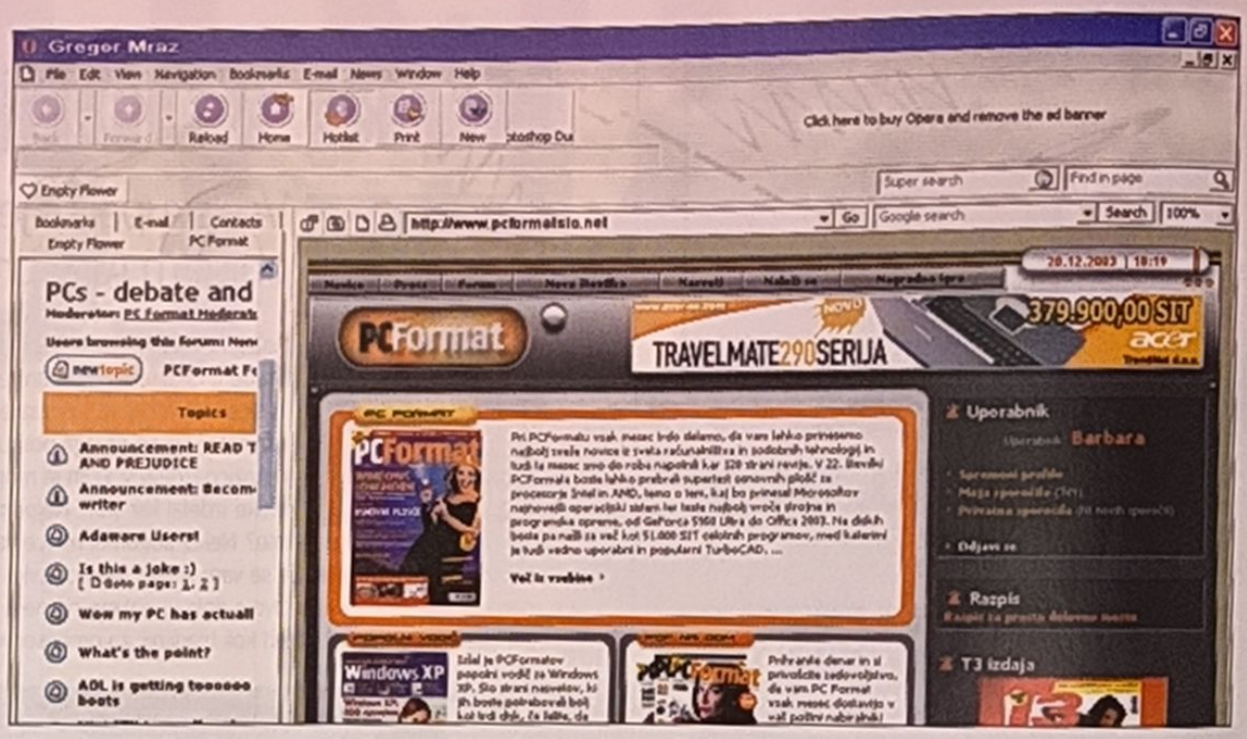
Ena naših najljubših modifikacij je delo modifikatorja z vzdevkom eddie_dane z Bittecha. V času, ko je domači kino najnovejša modna muha, ta lepotec, katerega nastanek je navdahnila moderna umetnost, resnično izstopa. Kombinacija lesa in akrila je resnično unikatna, članek na spletni strani **www.bit-tech.net/article/115** pa podrobno opisuje postopek modificiranja in vključuje najboljše nasvete za vsako področje.



## ↘EKSTREMNO PRILAGAJANJE

# NAMIZNA ZAVIST

Se vam ne zdi, da je dovolj sledenja spletni čredi in je napočil čas, da si ustvarite lastni internetni brskalnik?




**Primer brskalnika. Forum se pojavi v stranskem drsnem oknu na levi, medtem ko je na desni strani odprta stran www.pcformatslo.net.**

## 24-KARATNI TRIK

### >>UPORABA OPERE

**NOV BRSKALNIK** Če še nikoli niste uporabljali spletnega brskalnika Opera, boste veseli dejstva, da ponuja precej dodatkov in izboljšav v primerjavi z Internet Explorerjem. Ena najboljših stvari je orodje za preprečevanje samodejnega odpiranja reklamnih oken. Izberite **Quick Preferences** iz menija **File**, da ga vključite ali izključite. Zakaj se pa Microsoft ni domislil tega? Prav tako je veliko bolje, če obdržite podatke o brskanju zase. Enostavno izberite **Delete Private Data** iz menija **File**, da vidite, kako prilagodljiv je lahko ta program. Vgrajen je tudi odjemalec za e-pošto.

Kot je rekel nek plešast, debel, zapit rokenrol zvezdnik sredi sedemdesetih: "Želimo si svet in želimo si ga sedaj!" In sedaj živimo v svetu, kjer se večina stvari vrti okrog računalnikov. Če vam preiskovanje diska vzame več kot 3 sekunde, obstaja možnost, da boste medtem pričeli delati kaj drugega. Od trenutka, ko ste začeli z drugim opravilom, je do konca vašega iskanja minilo že gromozanskih 30 sekund. Zakaj pa smo potem pripravljeni čakati cele mesece, če ne celo leta na najnovejše različice programov, ki bi jih morali popraviti že pred leti?

Vzemite na primer brskalnik *Internet Explorer 6*. Objavljen je bil pred toliko časa, da je že večina ljudi zamenjala svoje računalnike, vendar vseeno kot premraženi na sonce, potrpežljivo čakamo, da prispe naslednja različica.

Na srečo je vidnih nekaj žarkov, in sicer v obliki Opera Softwara. Seveda Opera izdeluje svoj brezplačen in z oglasi podprt brskalnik že več let, a je šele nedavno tega izdelala novo spletno stran, imenovano Opera Composer, na kateri si lahko ustvarite svoj lasten in unikaten brskalnik. Ko pride do prilagajanja lastnega brskalnika, lahko tu najdete napotke, kako ga ustvariti.

## Kaj je tu zame?

In kaj pomeni to, ko vam nekdo pove, da lahko ustvarite lasten spletni brskalnik? Vsekakor s tem ni mišljeno, da boste deležni tone izvorne kode, s pomočjo katere si nato ustvarite svoj brskalnik. Namesto tega dobite Operin brskalnik različice 7, pri čemer vam dovoljujejo da lahko izbirate, kaj vse si želite prenesti s sabo, katere dodatke, katere gumbe in katero grafično podobo želite. Za tem vam vse skupaj spakirajo v eno stisnjeno datoteko. Tako torej dobite celoten brskalnik, ki si ga lahko preprosto namestite z nastavitvami in grafičnim videzom, ki ste ga sami izbrali. Prebrisano, ne?

Naslednje vprašanje pa je, zakaj bi si pa želeli

## SPLETNE STRANI

Oglejte si nekaj lepotic tukaj...

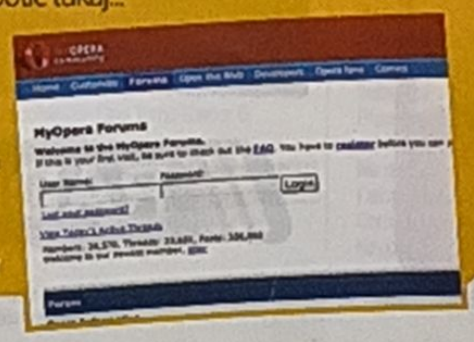
Opera
www.opera.com

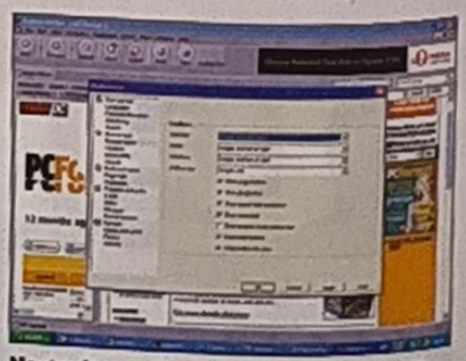
Skinz.org
www.skinz.org

Opera Composer
http://composer.opera.com

Opera Community
http://my.opera.com/

Opera forumi
http://my.opera.com/forums/



**Nastavitve v *Operi* vam omogočajo veliko več možnosti kot *IE*.**

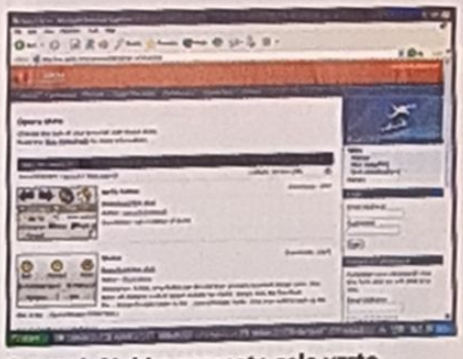
izdelati lasten brskalnik? Odgovorov je veliko - če imate podjetje, spadate k določeni skupini ali pa bi preprosto želeli izdelati nekaj posebnega za vaše najbližje, potem je ustvarjanje lastnega spletnega brskalnika, ki ga lahko delite z ostalimi, odlična ideja. Ko ste si izbrali želene dodatke in gumbe, dobite celoten program v obliki ene same datoteke, ki namesti vaš brskalnik na kateri koli računalnik. To datoteko lahko daste na primer, na splet na vašo osebno stran, kar omogoča lahek in hiter dostop ljudem, katerim ste jo namenili.

## Kako deluje?

Opera Composer deluje online, tako da potrebujete za spremljanje spodnjega vodiča internetno povezavo. Vse korake boste opravili kar v vašem brskalniku. Najprej se morate registrirati na strani http://composer.opera.com, saj potrebujete račun, s pomočjo katerega potem dostopate do vseh teh ugodnosti. Sam proces registracije pa seveda poteka neboleče.

Potem, ko ste se registrirali, je čas, da napredujete do sekcije Composer. Ta vsebuje daljšo stran, kjer natančneje definirate, kako naj vaš brskalnik izgleda in kaj vse naj vsebuje. Ko ste to naredili, je vaš brskalnik pripravljen na prenos na vaš računalnik, nakar ga lahko namestite in ga delite s prijatelji in družino.

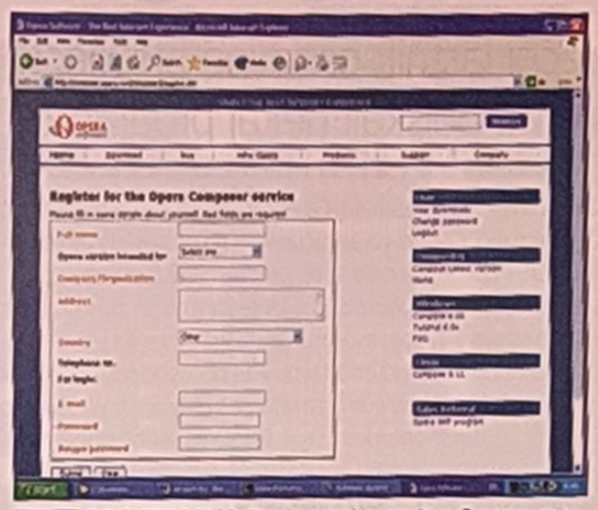
Uživajte v ustvarjanju lastnega spletnega brskalnika, mi pa vam bomo naslednji mesec dali še nekaj novih informacij o prilagajanju. **PCF**



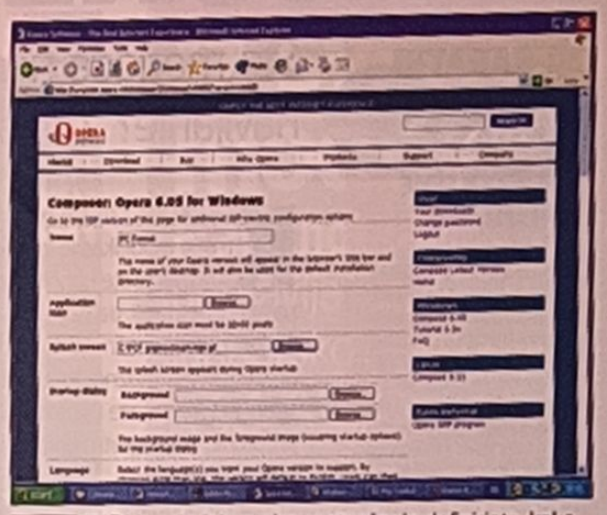
**S strani si lahko snamete celo vrsto preoblek.**

# >>SESTAVLJANJE OPERE

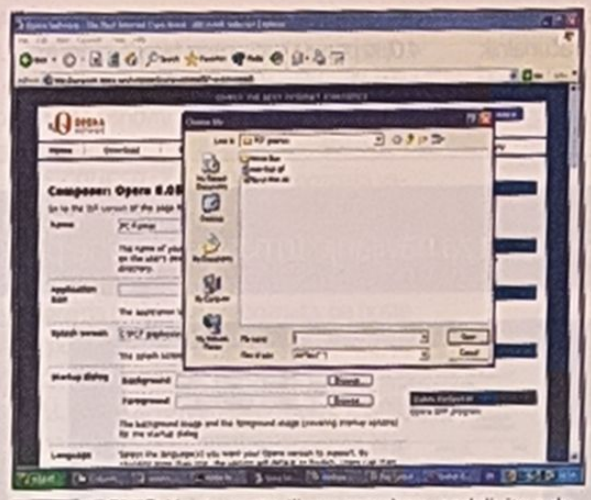
Pridružite se nam med ustvarjanjem lastnega brskalnika. Naslednja postaja, vladanje.



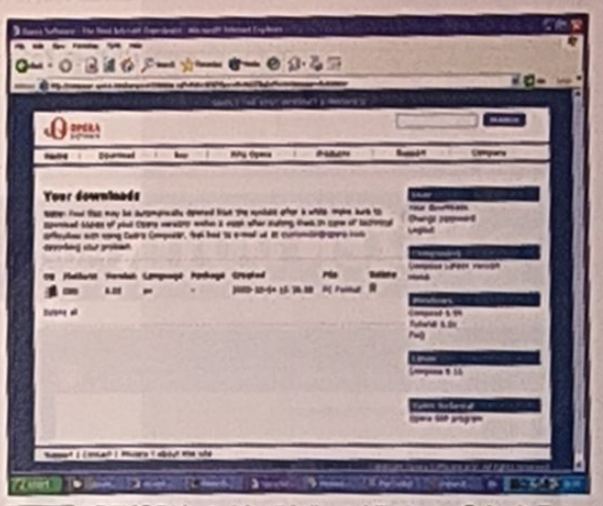

**01** **REGISTRACIJA** Pred uporabo storitve Composer se morate registrirati. Ko ste vnesli potrebne informacije, nadaljujte z naslednjim korakom. Izberite možnost Windows, razen če imate nameščen Linux...




**02** **IME** V naslednjem oknu natančneje definirjate, kako naj izgleda vaš brskalnik. Pričnite z imenom. Izbirajte pametno, ker je to ime brskalnika in se bo pojavljalo v meniju vaših programov (**Start ➡ Programs**).

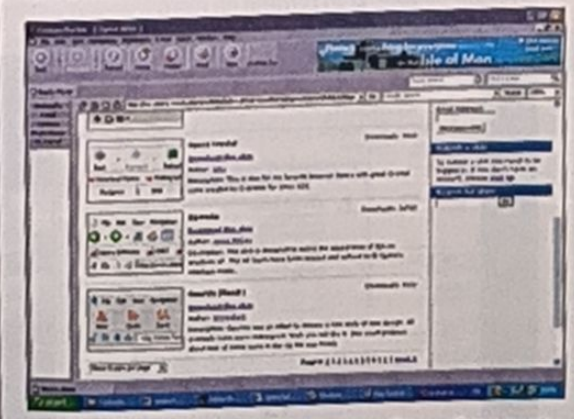


**03** **IZGLED** Ko ste nastavili vse potrebno, nadaljujte z določanjem ikone in zaslona, ki se pojavi ob zagonu. Kliknite na **Browse** da izberete ikono, ki se nahaja na vašem disku. Seveda pa ne izbirajte slik, ki so večje od vašega zaslona.




**04** **PRENOS** Ko ste izbrali željeno, kliknite na **Submit**. Traja lahko nekaj časa, preden se podatki prenesejo na splet. Prednost imajo seveda uporabniki, ki si lastijo širokopasovno povezavo. Ko ste brskalnik prenesli, ga lahko pričnete uporabljati.

# >>PREOBLEKA Ustvarili ste brskalnik, sedaj pa ga preoblecite v punčko Barbi. Arrrrr!



**01** **ZIP TRIP** Prva postaja je stran Opera Community na naslovu **http://my.opera.com**, kjer izberite preobleko, ki vam je všeč, in jo snemite. Shranite stisnjeno datoteko na vaš trdi disk in jo raztegnite s pomočjo programa *WinZip*.

**02** **IZBIRA GUMBOV** V vašem na novo nastalem brskalniku (ta je za različico 6, ne 7) izberite **Browser look** iz menija **File ➡ Preferences**. Kliknite gumb **Choose** zraven gumba **Button Set** in izberite mesto, kamor ste prej raztegnili datoteko, in jo izberite.

**03** **OBLEKA IN KOSTI** Kliknite **Apply** in vprašani boste, ali želite namestiti celotno preobleko ali samo gumbe. Na tem mestu izberite celoteno preobleko in če vam rezultat ne ugaja, pojdite nazaj na stran My Opera in snemite kakšno drugo.

↘ OSNOVNE PLOŠČE

# STROJNE IZBOLJŠAVE

NA DISKU

Ste mogoče nesrečni lastnik osnovne plošče, ki ne ponuja možnosti za navijanje? Za vas smo poiskali nekaj programov, ki vam lahko pomagajo.

**24-KARATNI TRIK**

**>>SHRANJENE SPREMEMBE**

**STALNO HITRO** Dejstvo, da se računalnik ob ponovnem zagonu ponastavi na izvirno frekvenco sistemskega vodila je dobra možnost, še posebej, če uporabljate *CPUFSB*. To pomeni, da je stabilen sistem oddaljen le za en sam ponovni zagon, prav tako pa lahko brez težav preizkušate različne hitrosti. Obdržati sistem pri naviti hitrosti pa je lahko precej težavno, a so v te namene dobrodošle prednastavljene vrednosti – nastavite lahko namreč hitrosti, za katere veste, da delujejo, in jih hitro izberete kar iz sistemskega pladnja, kadar potrebujete pospešek.

Ko smo vas z muko prepričali, da sistemske modifikacije in navijanje niso nič strašnega, ste končno odprli BIOS in zgroženi ugotovili, da ga je ena sama puščava, kar zadeva možnosti za navijanje. In ko ste prebrskali vso možno dokumentacijo, spletne strani in forume, ste ugotovili, da se vaš BIOS preprosto noče igrati navijanja. Oh, ti nesreča...

A ne obupajte prehitro – obstaja še en način za zviševanje frekvence vašega procesorja in celotnega sistema, ki celo ne vključuje macole. Programsko navijanje je uporabna in enostavna možnost za vse, ki ne morejo navijati na bolj tradicionalne načine, s spreminjanjem nastavitev BIOS-a. Zaženite računalnik v Windows, navijte procesor in si takoj oglejte rezultate. Če boste pretiravali, bo to takoj vidno, pa še računalnik bo ob naslednjem zagonu deloval pri privzeti hitrosti; prav zato je programsko navijanje zanimiva možnost tudi za bolj resne navijalce. Prav tako pa je tudi na smrt enostavno – le počasi je potrebno obračati gumb za višanje frekvence v Windows in opazovati, če je sistem še vedno stabilen.

## Prepričevanje

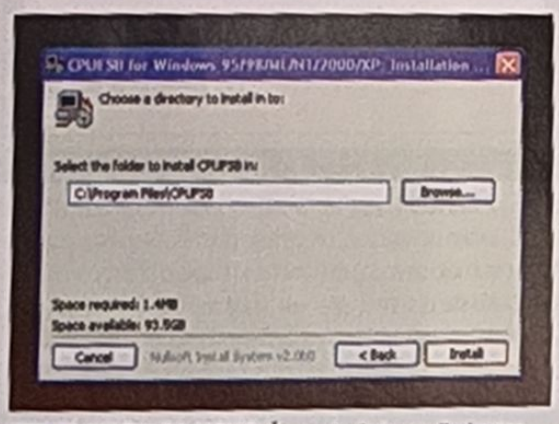
Celoten koncept programskega navijanja je celo tako privlačen, da je kar nekaj proizvajalcev osnovnih plošč uvedlo simpatične vmesnike za fino nastavljanje njihovih osnovnih plošč. Gigabyte, na primer, ima orodje *EasyTune 4.0*, ki ponuja tudi prikaz temperature in nastavitev pomnilnika, MSI pa ima prav tako vsestranski sistem *Fuzzy Logic 4.0*. Če imate osnovno ploščo katerega od teh proizvajalcev, vsekakor preizkusite programsko navijanje.

Ta informacija pa vam ne bo v pomoč, če nimate osnovne plošče katerega od priznanih proizvajalcev, zato pa sta vam lahko v pomoč *CPUFSB* ali *SoftFSB*. Oba programa sta bila zasnovana za navijanje skoraj katere koli osnovne plošče, čeprav imata nekaj šibkih točk, s katerimi se boste prisiljeni sprijazniti.

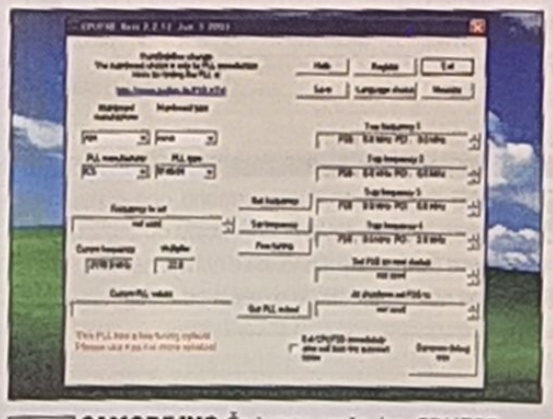
*SoftFSB* prihaja izpod prstov znanega H. Oda, ki je znan tudi po orodju *WCPUID*. Gospod Oda je prenehal razvijati *SoftFSB*, kar pomeni, da program ne podpira veliko novih osnovnih plošč, a če želite iztisniti več iz starejšega sistema, je vsekakor zanimiva možnost.

*CPUFSB* pa je svojo življenjsko pot začel

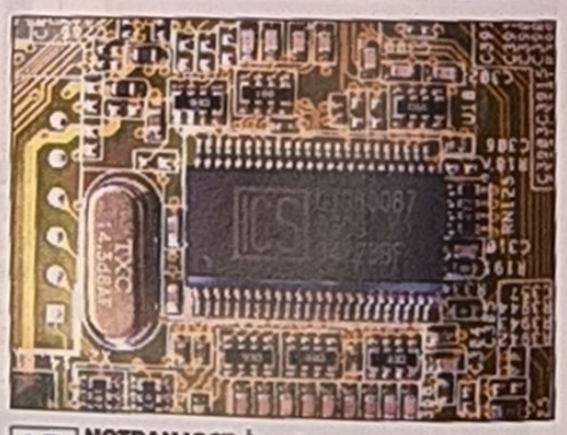
## >>NEŽEN DOTIK Programski način za navijanje trmaste osnovne plošče.



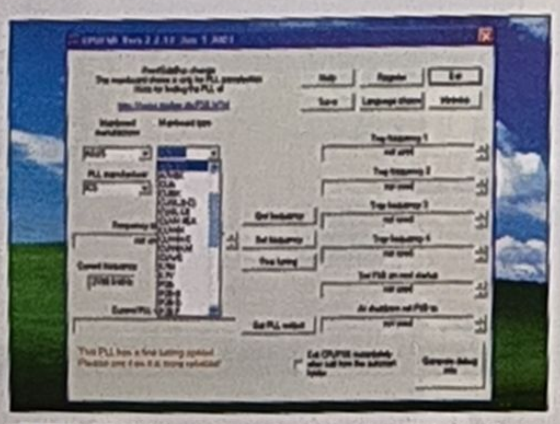

**01 STARO ZA NOVO** Če poskušate navijati staro osnovno ploščo, namestite *SoftFSB* z diska, za navijanje novejše plošče pa uporabite *CPUFSB* (prav tako z diska), ker ta prepozna več plošč.



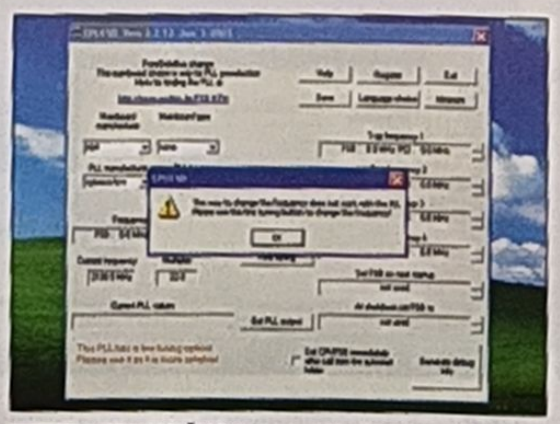
**02 SAMODEJNO** Če imate srečo, bo *CPUFSB* samodejno zaznal vašo osnovno ploščo in si pridobil potrebne podatke o PLL. Če se to ne zgodi, izberite ploščo s seznama.



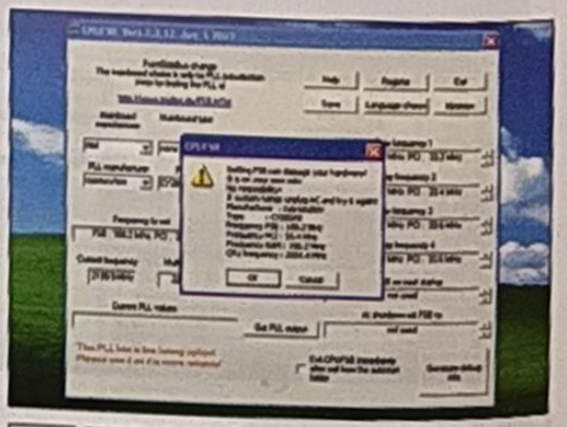
**03 NOTRANJOST** Če vaše osnovne plošče ni na seznamu, boste morali PLL poiskati na težji način. Pograbite žepno svetilko, poiščite PLL in prepišite številke, ki jih najdete na njem.



**04 IZBIRA** Vnesite proizvajalca čipa PLL v polje na levi in nato izberite specifični model v polju na desni, da bo program imel točne informacije o PLL.



**05 NEPREMIČNO** Nekateri čipi PLL dovoljujejo le prirejanje sistemskega vodila, drugi pa celoten nadzor nad vodilom – vse to je odvisno samo od tipa čipa PLL na plošči.



**06 SPREMEMBE** Če lahko spreminjate nastavitve sistemskega vodila, je potrebno le izbrati novo frekvenco in kliknit na Apply. Če je vse v redu, bi vaš računalnik moral biti hitrejši.

# KRISTALNI LABIRINT

Niste vedeli, da sta na vaši osnovni plošči kristal in PLL? No, tako ju poiščete...

**14,3MHZ KRISTAL**

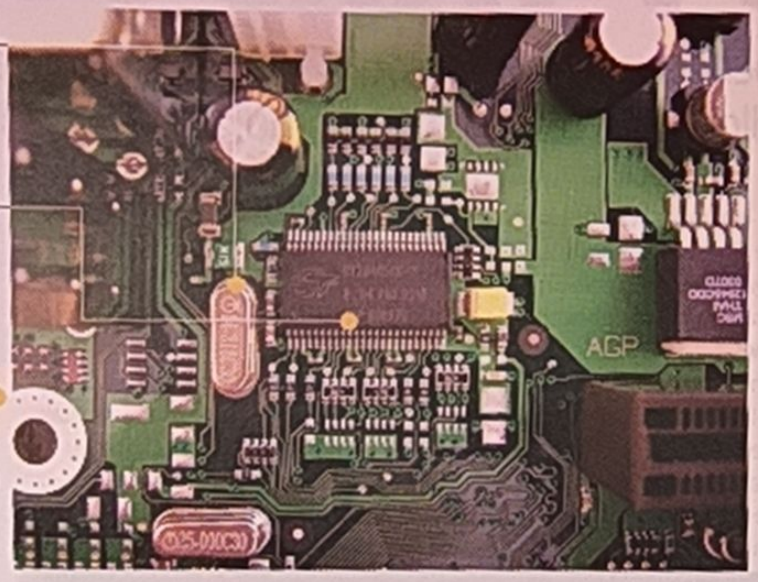
**Ta majhna srebrna tabletka je glavni kristal sistema, ki generira urni signal.**

**PLL**

**Integrirano vezje poleg kristala je PLL. Tega izdeluje Cypress, model pa nosi ime CY28405.**

**KRISTAL**

**Osnovne plošče lahko imajo več kristalov, vi pa iščete tistega, na katerem je napis 14,3MHz. Ta 25MHz model se uporablja za druga sistemska vodila.**




kot del *CPUCool*, orodja, zasnovanega za izklapljanje delov procesorja, ki niso v uporabi, kar je služilo nižanju temperature procesorja. Ker je orodje shareware, je veliko uporabnikov izrazilo željo, da bi bilo *CPUFSB* mogoče kupiti samostojno, in prav to se je tudi zgodilo. Za razliko od *SoftFSB*, delo na *CPUFSB* še vedno teče in število osnovnih plošč, ki jih podpira, primerno narašča.

## Vodila

Kot povesta že imeni, sta *CPUFSB* in *SoftFSB* namenjena neposrednemu nadzoru sistemskega vodila (FSB) na vaši osnovni plošči, kar vpliva na hitrost procesorja (hitrost procesorja = FSB x množilnik). Takšno navijanje pa vpliva tudi na vodila PCI in AGP, česar vsekakor ne pozabite, če se že odločite pospešiti računalnik. Z omenjenimi orodji je nemogoče vplivati na množilnik, sicer ima pa to možnost večina čipov danes tako ali tako zaklenjeno, zaradi česar to ni ravno problem. Če želite prevzeti nadzor nad sistemskim vodilom, morata *CPUFSB* in *SoftFSB* vedeti, kateri PLL (phase-locked loop) imate na osnovni plošči. PLL je majhen čip, ki zajema pulz na kristalu in ga pretvarja v obliko, ki jo uporabljajo komponente na osnovni plošči, vključno s sistemskim vodilom.

Če *CPUFSB* ali *SoftFSB* prepoznata vašo osnovno ploščo ali če lahko ploščo izberete iz spustnega seznama, vam ni potrebno vedeti, kateri PLL je na vaši osnovni plošči. Če pa programa plošče ne prepoznata, pa boste morali pokukati v notranjost računalnika in s pomočjo žepne svetilke poiskati PLL.

PLL je običajno nameščen poleg kristala (srebrna, kapsuli podobna komponenta, ki je označena s svojo delovno frekvenco – 14,3MHz). Obstaja devet proizvajalcev čipov PLL – ICS, Cypress, IC Works, Winbond, IMI, Phase Link Laboratories, CMedia, Realtek in Pericom – zato poskusite poiskati čip poleg kristala, na katerem je zapisano eno od teh imen. Iskanje je zato pogosto čisto enostavno in vam bo vzelo le nekaj minut.

**PCF**

# PREVZAMI MOJO PLOŠČO ...

Ali lahko programska oprema nadomesti klasične oblike navijanja? In kaj če imate procesor Athlon XP?

Čeprav je *CPUFSB* dokaj redno posodobljen, vseeno ne ponuja podpore naborom za procesorje AMD, kar seveda pomeni, da z njegovo pomočjo ni mogoče navijati procesorjev Athlon XP. Če imate tak sistem in vaša osnovna plošča ne dovoljuje nikakršnega prilagajanja sistemskega vodila skozi BIOS, žal ne morete narediti ničesar drugega, kot da zamenjate osnovno ploščo.

Če se torej odločite za zamenjavo, pa imate na voljo kar nekaj kvalitetnih možnosti – Leadtekova plošča K7NCR18D Pro 2 je odlična. Leadtekove plošče namreč ponujajo popoln nadzor nad sistemskim vodilom, pa še množilnik lahko prilagajate, saj vključuje tehnologijo, ki odklene procesor, ne da bi morali iskati srebrno prevodno barvo.

A tudi če imate sistem s procesorjem Pentium, obstajajo omejitve pri programskem navijanju. Programska oprema namreč ne ponuja nadzora nad napetostmi v vašem sistemu, prav tako pa seveda ni omogočen pravi nadzor nad pomnilniškim vodilom, kar je dodaten problem. Te možnosti pri zmernem navijanju seveda niso problematične, so pa nujne, če imate namen silikon ožeti do zadnje kaplje zmogljivosti.

# Iz sveta modov

**Fran Lhotka** se pripravlja na januarsko razprodajo.

Na police trgovin bo kmalu prišel nov hladilnik podjetja Thermalright, SP97. Ta se od modela SP94, ki smo ga predstavili v prejšnji številki *PCF*, razlikuje po tem, da je namenjen procesorjem AMD. Nov hladilnik, iz 585g čistega bakra implementira tri prevodne cevi in Thermalrightu je kar verjeti, da bo postal najzmogljivejši hladilnik za procesorje AMD. S prihodom novih izdelkov pa ugaša proizvodnja nekaterih obstoječih. Tako slovenski javnosti dobro znan Thermalright SK7 preživlja zadnje trenutke v trgovinah, zato pohitite z nakupom, če si ga želite. Dobra novica je, da ga bo po zmogljivosti/ceni nasledil model ALX800, ki je v vseh testih dobil odlične ocene.

Nekaterim dobro znani tajvanski proizvajalec ohišij Yeong Yang je izdelal ohišje Cetus. Lepo je videti, da proizvajalci računalniških ohišij sledijo "termalnemu" trendu in se na različne načine trudijo zmanjšati temperature vse bolj vročih računalniških komponent. Yeong Yang Cetus za hlajenje notranjosti ohišja uporablja dva 120mm ventilatorja na sprednji in zadnji strani ohišja. Še en 80mm ventilator dovaja sveži zrak neposredno na procesor. Moderno oblikovanje in odlične hladilne lastnosti ob dobri ceni zagotavljajo temu modelu popularnost. Več na http://yycase.com.

Chenbro, še en tajvanski proizvajalec ohišij, ravno tako predstavlja dva nova izdelka, Gaming Bomb in Hornet. Moram priznati, da ohišji pod geslom "od igralcev za igralce" zares padeta v oči. Z agresivnim oblikovanjem, odličnimi hladilnimi lastnostmi z enim 92mm ventilatorjem spredaj in 120mm ventilatorjem na zadnji stranici, bosta ta dva modela pritegnila tudi vašo pozornost. Več na www.chenbro.com.tw.

Coolermaster nas je že prepričal v kvaliteto svojih izdelkov. Večfunkcionalni Aerogate 2 je odslej na voljo tudi v črni barvi. Aerogate ima štiri kanale za regulacijo ventilatorjev, modro razsvetljeni LCD zaslon, možnost izbire barve osvetljenosti gumbov ter štiri termalne sonde za spremljanje temperature posameznih komponent znotraj računalnika.

Nekoliko drugačni izdelki pa prihajajo iz podjetja Aerocool. Zadnja novost je serija izdelkov LUBIC. S pomočjo različnih kompletov LUBIC boste kmalu iz računalnika naredili slona, žirafo ali letalo. Obiščite torej www.aerocool.com.tw in si oglejte, v kaj boste lahko spremenili svoj računalnik.

**MAG. FRAN LHOTKA, COOL-PC**
www.cool-pc.org

↘ IZBOLJŠAJTE SVOJ SISTEM

# VDRITE V WINDOWS

NA DISKU

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 45 MINUT

Ločite svoje podatke od Windows in uživajte v prednostih te odločitve. Pokazali vam bomo, kako to storiti.

**24-KARATNI TRIK**

**>>SVEŽA VARNOSTNA KOPIJA**

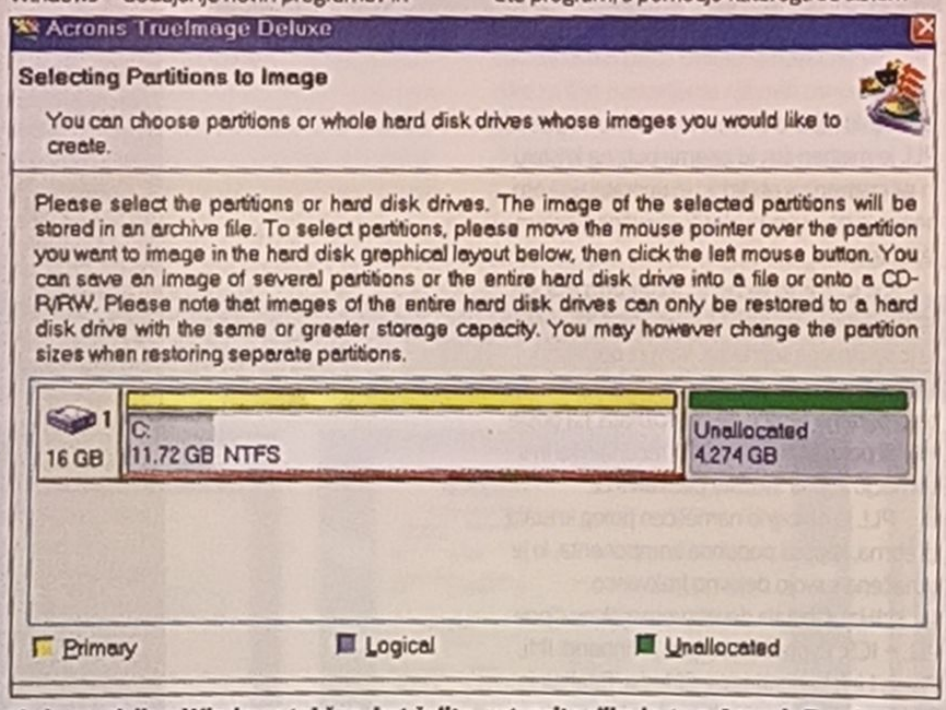
**PROBLEM** Ko je potrebno ponovno naložiti sliko vašega diska, bo vse delovalo tako, kot ste nastavili takrat, ko ste sliko ustvarili. Če ste po tem dodajali nove programe ali spreminjali nastavitve, jih slika ne bo vključevala.

**REŠITEV** Zapomnite si, ko izvajate spremembe. Ko naložite varnostno kopijo, snemite vse nadgradnje, namestite nove programe in primerno prirediteje njihove nastavitve. Potem pa ustvarite novo, nadgrajeno sliko diska.

Dve particiji – imenovani Windows in Podatki – se sprehajata po cesti, ko Windows povozi tovornjak, poln virusov, slabo programiranih orodij in nepotrebnih datotek. Windows odpeljejo v bolnišnico, kjer se izkaže, da mu lahko življenje reši samo popolna transfuzija krvi. Ta transfuzija se tudi takoj izvede, v procesu pa Windows izgubi spomin. Na srečo pa particija Podatki ni bila poškodovana, a je proces rehabilitacije Windows – dodajanje novih programov in opominjanje na njegovo zvezo s Podatki – precej dolg.

V vzporednem vesolju Windows povozi avtobus, a ga transfuzija preobrazi v bolj zdravega in lepšega, pa še njegov spomin je nedotaknjen. Ko Windows okreva, je tak, kot da ga nikoli nič ne bi povozilo oziroma je tak, kot bi se pravkar vrnil iz toplic.

Če to povemo drugače: Windows se sesuje, ko se sistem znova postavi pa zaženete program, s pomočjo katerega se sistem spomni vseh vaših nastavitev in mest datotek, tako da ni potrebno zapraviti tistih deset minut za ponovno namestitev programa in ga nastaviti po lastnih željah. Kako je to mogoče?



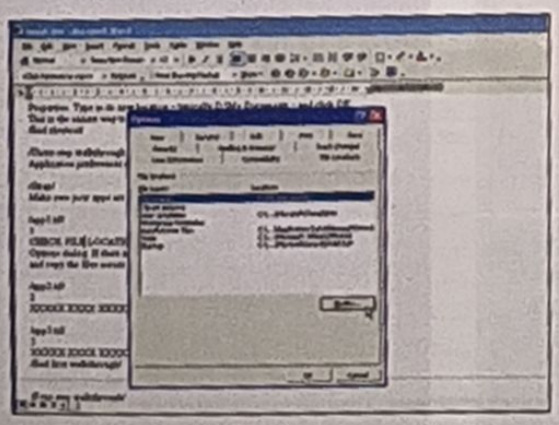

**Ko je particija z Windows takšna, kot želite, ustvarite sliko le-te z *Acronis TrueImage Deluxe*, ki ga najdete na disku.**

## Particioniranje in deljenje

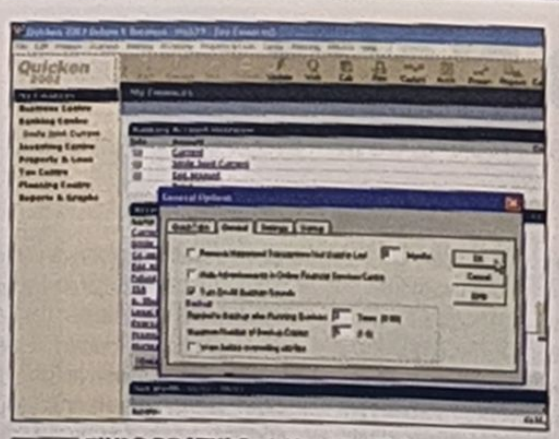
Najprej potrebujete dve particiji. Windows in programi naj bodo shranjeni na pogonu C, podatki in datoteke z nastavitvami pa na pogonu D. Ko nastavite Windows in programe, naj podatke in nastavitve iščejo na pogonu D, ustvarite popolno sliko vsakega bajta na disku C. To sliko nato shranite na dve mesti: na drugo particijo trdega diska (D, če nimate nobene druge) in na CD za dodatno varnost, če bi se kaj nepričakovanega zgodilo trdemu disku. Na našem disku boste našli *Acronis TrueImage*, ki je popolno orodje za to opravilo.

Vse to zveni krasno, a kako sploh primerno nastaviti Windows? Če diska še niste razdelili na particije, storite to najprej. Če je vaš disk formatiran v FAT32, boste potrebna orodja našli na našem disku, in sicer v privlačni podobi programčka *Acronis OS Selector*. Če pa imate disk formatiran v NTFS, pa bo potrebno vse ustvariti od začetka z namestitvenim CD-jem za XP – v tem primeru ustvarite varnostne kopije vaših podatkov in programskih nastavitev, ker bo celotna vsebina diska izbrisana – ali pa investirajte v kak program, kot sta *Acronis PartitionExpert* (**www.acronis.com**) ali *PartitionMagic* (**www.powerquest.com**).

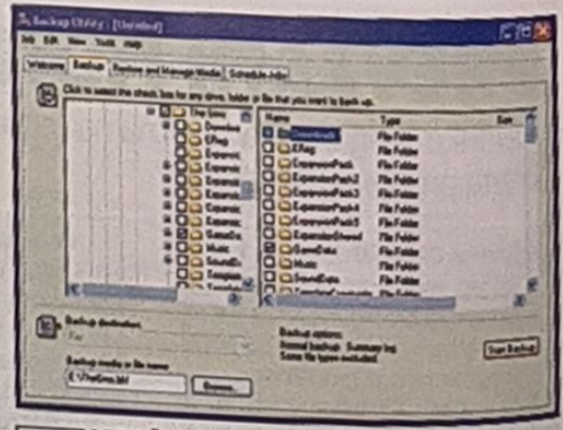
## >>KNJIŽNICA NASTAVITEV Poskrbite, da bodo nastavljene tudi vaše aplikacije.



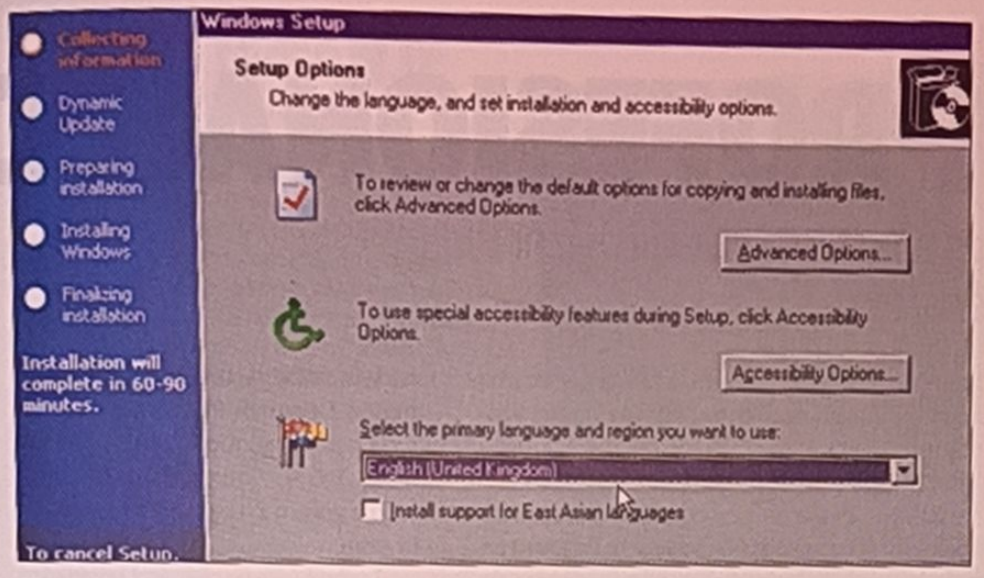
**01 LOKACIJA, LOKACIJA** Zaženite aplikacijo in poiščite pogovorno okno **Preferences** ali **Options**. Če lahko tam spremenite lokacije datotek na pogon D, kopirajte datoteke tja in nato v programu spremenite to nastavitev.



**02 FINI DODATKI** Sedaj je najboljši čas, da podrobno pregledate možnosti programa – priredite jih sedaj in nikoli vam jih ne bo več potrebno spreminjati. Če aplikacijo redko uporabljate, ji, na primer, preprečite zagon skupaj z Windows.



**03 IGRAČKANJE** Nastavitve iger je težko spremeniti; preizkusite v registru, če ni drugih možnosti. Razmislite še o alternativni možnosti – namestite si kakšno orodje za varnostne kopije in redno kopirajte shranjene igre.




**Če si resnično želite popolno nastaviti vaš PC, je to najbolje storiti takoj po ponovni namestitvi Windows.**

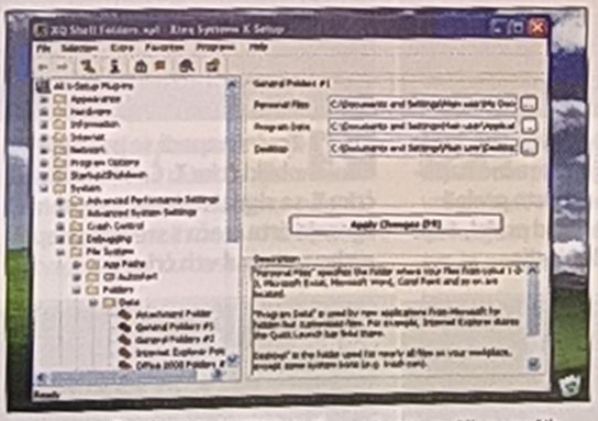
## Razdelite preostanek

Disk razdelite na vsaj dve particiji – koliko prostora jim dodelite, je odvisno od tega, koliko podatkov imate, običajno pa se deli v razmerju 65:35 v korist Windows (če delite drugače, pustite Windows vsaj 1 Gb prostora na disku). Ko so particije ustvarjene, prenesite vse vaše podatke na pogon D – priporočamo vam, da uporabljate mapo My Documents, kjer bodo podatki varno shranjeni, zato najprej kopirajte to mapo. Ne premikajte datotek, temveč jih raje kopirajte in nato izbrišite izvirne datoteke na pogonu C, ko bo kopiranje uspešno zaključeno. Za konec si oglejte še oba vodiča, v katerih so nasveti za spreminjanje programskih nastavitev tako, da te kažejo na novi pogon, nato pa ustvarite sliko diska.

**PCF**

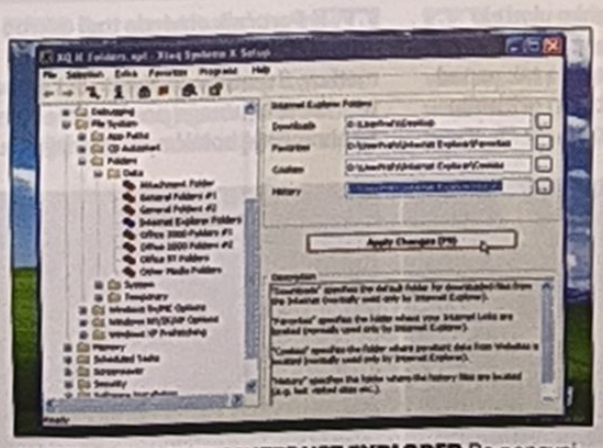
## >>NADZOR NAD WINDOWS

Najboljše možnosti za zaščito ključnih nastavitev v Windows.

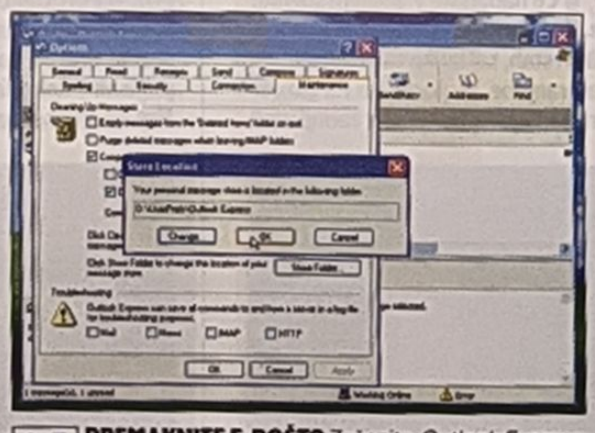


**01** **ZAŽENITE X-SETUP** *X-Setup* boste našli na naših diskih. Program prvič poženite v način **Default UI**. Sedaj pojdite na **System➡File System➡Folders➡Data➡General Folders #1** in si zabeležite obstoječe lokacije map.

**02** **PREMAKNITE KLJUČNE MAPE** Kopirajte mape, ki ste si jih zabeležili, na pogon D (na primer **D:\My Documents**, **D:\UserPrefs\Application Data** in **D:\UserPrefs\Desktop**), nato pa spremenite pot v X-Setup in pritisnite [F9].



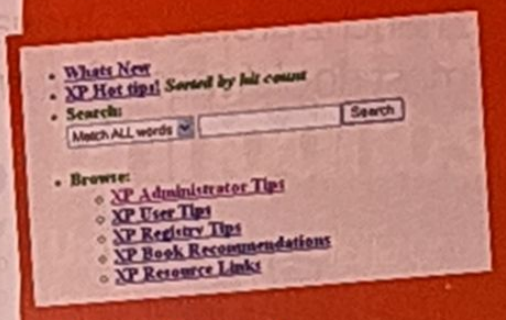
**03** **PREMAKNITE INTERNET EXPLORER** Po ponovni prijavi spet zaženite *X-Setup* in izberite **Internet Explorer Folders**. Sedaj lahko na isti način premaknete piškotke, začasne internetne datoteke, Priljubljene – ne pozabite kopirati tudi vsebine teh datotek.



**04** **PREMAKNITE E-POŠTO** Zaženite *Outlook Express* in izberite **Tools➡Options, Maintenance Folder**. Kliknite na **Store Folder...➡Change** in jo premaknite na pogon D. Kliknite OK. Ponovno zaženite Windows. Ob naslednjem zagonu *OE*, se bodo datoteke samodejno prekopirale.

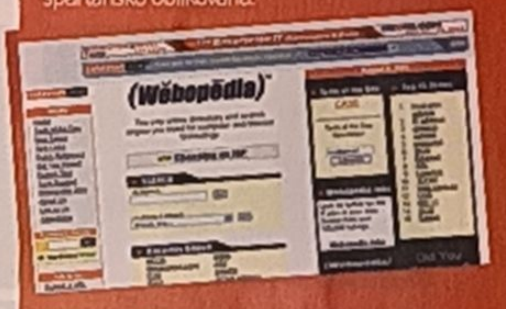
# Spletni viri

Sprehodite se po spletu, kadar vam Windows nagaja...



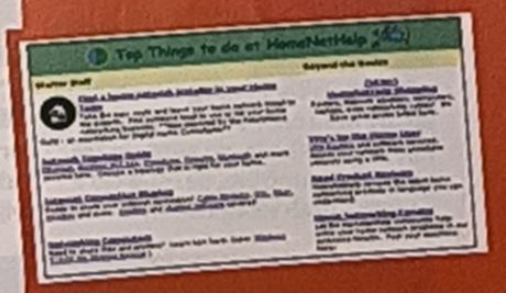

### WAYNE'S WINDOWS ADMINISTRATOR SUPPORT SITE HTTP://IS-IT-TRUE.ORG

Ta stran je v bistvu skupek povezav do drugih strani, a gre za eno najboljših začetnih mest, kar smo jih videli. Namenjena je predvsem zahtevnim uporabnikom Windows NT/2000/XP, s povezavami do strani za reševanje težav (ki so razvrščene po abecednem redu) in nasveti ter široko paleto povezav za testiranje požarnih zidov in protivirusnih programov. Škoda, da je tako špartansko oblikovana.




### WEBOPEDIA WWW.WEBOPEDIA.COM

Vas je zmedel nepotreben tehnični žargon? Na tej strani je vse, kar potrebujete za razumevanje. Vnesite neznano besedo v iskalnik na prvi strani in če je v bazi, se bo prikazala podrobna razlaga besede, vključno s povezavami do sorodnih izrazov in kategorij. In na strani niso opisani le akronimi – vas zanima, kaj pomeni besedna zveza "local area network"? Kar poiščite razlago.




### HOMENETHELP WWW.HOMENETHELP.COM

Omrežja so najnovejša moda, še posebej sedaj, ko brezžična omrežja po hitrosti prenosov konkurirajo klasičnim. HomeNetHelp je stran, na kateri boste našli vse – od prvih korakov pri postavljanju omrežja do zahtevnih nastavitev za izkušene uporabnike. In če vam novice, opisi in cela serija člankov ne pomagajo, se lahko prijavite tudi na forum in poklepetate z istomišlečimi uporabniki s celega sveta.

**Obiščite *PCFormat*-ov forum**
www.pcformatslo.net/forum

↘RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

# IGRAJTE KOT PROFESIONALEC

Znanci iz profesionalnega klana Four Kings spustijo zarjaveli dvižni most do skrivnosti *Return to Castle Wolfenstein*.

Sodite morda v manjšino, ki ji še ni uspelo okusiti radosti *Return to Castle Wolfenstein*? Potem nam dovolite, da jih predstavimo. *RTCW* se od drugih prvoosebnih strelskih iger razlikuje po tem, da se osredotoča predvsem na skupinsko igro. Igra posameznika ni najpomembnejša. Če želite zmagati kot moštvo, boste morali kot moštvo tudi razmišljati.

*Wolfenstein* ima edinstvene igralske razrede in sistem, v katerem lahko izbirate med štirimi različnimi vrstami vojakov in se borite kot moštvo za dosegnje ciljev. Poročniki so vaše govoreče orožje na dveh nogah, ko ukazujejo zračne napade na sovražnike. Medtem pa bolničarji skrbijo za zdravje in ohranjajo moštvo pri močeh.

Glavni namen inženirjev je spuščati v zrak določene predele map. Njihova naloga je lahko, recimo, razstreliti komunikacijske stolpe, da bi sile osi premagale moštvo zaveznikov. Medtem lahko vojaki svobodno izbirajo med številnimi težkimi orožji, vključno z ostrostrelsko puško, venom gunom in uničevalnim panzerfaustom.

Ta vodič vam bo pomagal izbrati vaš najljubši razred ter se izpopolniti tako v javnem, kot tudi v klanskem igranju. Tako, sedaj pa se lotimo streljanja...

**PCF**

## >>KAKO IGRATI BOLNIČARJA

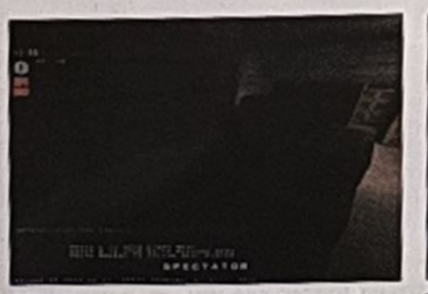
Igrajte počasi, igrajte varno!

**01** Bolničarjeva glavna naloga je, da oživlja člane moštva. Pameten trik, ki ga lahko uporabite, je, da se skrijete za vojake, saj so pet sekund med oživljanjem neranljivi.

**02** Ker je število paketov pomoči, ki jih lahko odvržete, omejeno, skupinsko ubijte nasprotnika in ga oživite – imel bo 60 točk zdravja, zato bo potreboval samo dva paketa.

**03** Bolničarji so pogosto rešilna bilka napada – običajno je ključ do uspeha ta, da ostanejo živi, zato je priporočljivo, da ostanejo v zadnjih vrstah vašega moštva.

**04** Če napadate v velikem številu, je koristno imeti bolničarja v prvih vrstah, saj lahko tako hitreje zdravi ranjene. Če pade, bo verigo oživljanj nadaljeval bolničar v zadnji vrsti.



**05** Bolničarji imajo tudi sposobnost regeneracije, zato je priporočljivo, da se za kratek čas ogibajo težavam, kadar so šibki, in opazujejo, kako se njihovo zdravje obnavlja.

**06** Bolničarji naj, kadar je le mogoče, poskušajo oživiti druge bolničarje – če so vas ubili malo za tem, ko ste nekoga oživili, boste tudi sami deležni oživljanja.

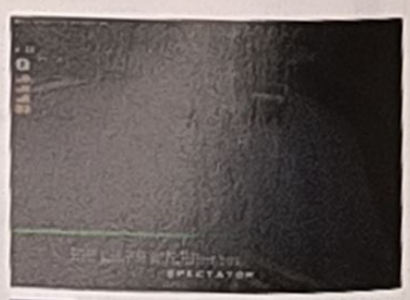
## >>KAKO IGRATI POROČNIKA

Popeljite tolpo v boj.

**01** Poročnikova glavna veščina je signaliziranje za zračne napade. Ko je opravljeno, boste prejeli sporočilo, da se je napad pričel, če je do signala čisto vidno polje.

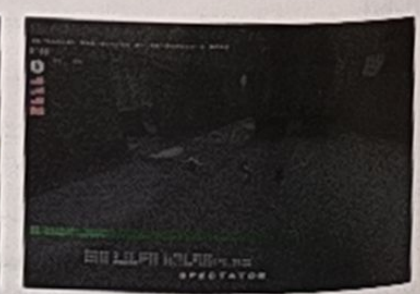
**02** Zračni napadi se pričnejo v obliki črke T. Če ste na dnu črke T, se signal nahaja, kjer se zgornja črta sreča s srednjo, napad pa bo pokrival vrh črke T.

**03** Poročniki lahko ukažejo topovski napad, kar lahko storijo tudi od daleč. Za tak napad pritisnite tipko **Zoom** in pritisnite **Fire** na ciljno območje.



**04** Poročnik obvlada tudi oskrbo s strelivom. Paket sestoji iz 32 metkov, 8 metkov za pištolo in 1 granate – kar je ključnega pomena predvsem za ohranjanje bolničarjev pri življenju.

**05** Ker poročniki nimajo sposobnosti, da bi zmagovali v igrah, jih pri napadu pogosto najdete v prvih vrstah, kjer želijo čim hitreje pobiti čim več sovražnikov.



**06** Ker so v prvih vrstah vašega moštva, je pomembno, da se vaši poročniki nikoli preveč ne oddaljijo. Če se jim to zgodi, so v hudi nevarnosti.

# JAVNO IGRANJE

## Ste si zaželeli vrčka piva v lokalnem baru?

Vsi smo pričeli z javnimi igrami z neznanci. Kadar sodelujete v javnih igrah, morate zmerom razmišljati o tem, kaj lahko storite za to, da bi vaše moštvo doseglo zadane cilje. Bodite pozorni na ravnotežje med poročniki, bolničarji, vojaki in inženirji v vašem moštvu ter zase izberite razred, ki ga primanjkuje. Če je v moštvu preveč bolničarjev, ne bo nihče dobil streliva; če pa je v moštvu preveč poročnikov, ne bo nihče deležen oživljanja.

Na mapah, ki zahtevajo prisotnost inženirjev, je pomembno, da zaupate članom vašega moštva – če jim naloga povzroča težave, lahko pomagate tako, da presedlate v razred inženirjev sami. Zavedajte pa se, da je veliko bolje imeti moštvo, sestavljeno večinoma iz bolničarjev ter enega ali dveh inženirjev, kot pa moštvo, sestavljeno večinoma iz inženirjev z enim ali dvema bolničarjema.

# >>KAKO IGRATI VOJAKA

## Sedaj pa pripravimo prava orožja.

**01** Strašni panzerfaust je v bistvu metalec raket z ogromnim dometom – kot nalašč je za odstranjevanje nevarnih nasprotnikov, ki se skrivajo na težko dostopnih mestih.

**02** Učinkovit je tudi za eliminacijo skupin sovražnikov ob ponovni pojavitvi. Preprosto se postavite na kraj sovražnikove ponovne pojavitve in počakajte, da se prikaže.

**03** Ostrostrelska puška je še posebej učinkovita na velikih odprtih mapah (kot je mp_assault) za odstranjevanje sovražnikov na oddaljenih komunikacijskih stolpih.

**04** Ostrostrelska je uporabna proti utaborjenih nasprotnikov. Če vam uspe uničiti večino nasprotnikovega moštva, jim bo ostrostrelec preprečil, da se v igri ponovno pojavijo.

**05** Venom je uporaben pri obrambi manjših nevarnih točk, kot so vrata. Če ga usmerite v vrata, se bodo morali nasprotniki pošteno namučiti, da bodo prišli skoznje.

**06** Obstaja trik z metalcem ognja, kjer lahko ogenj usmerjate proti vratom, ne da bi vam zmanjkalo streliva. Naj vam ga poročnik vrže vsakih 10 sekund.

## 24-KARATNI TRIK

### >>PRIDRUŽITE SE

**KAKO POSTATI ČLAN KLANA**

Preživite čim več časa na istem strežniku in se spoznajte z ljudmi, nato se pridružite skupnosti, sodelujte na IRC-ju (**irc.quakenet.org**) ter poiščite klanske kanale. Ko boste iskali moštvo, naj vam zavrnitve ne vzamejo poguma – številna moštva so povsem zadovoljna s sestavo svojih čet in zato ne iščejo priliva sveže krvi. Če igro igra skupina vaših prijateljev, zakaj ne ustanovite lastnega moštva? Rekrutirajte igralce na javnih strežnikih, forumih in IRC-ju ter se pridružite kakšni ligi.

# KLANSKA IGRA

**Kar pogumno...**

Če si zares želite čim bolj obogatiti vašo igralsko izkušnjo, se pridružite klanu. Nemogoče je namreč primerjati zmago, ki jo dosežete za vaše moštvo na javnem strežniku, z zmago, ki jo dosežete v tekmi za vaš klan – občutka ni mogoče opisati.

Prav tako lahko pri igranju moštvenih iger spoznate čisto novo raven igralnih taktik. Ko sodelujete v klanski igri, ima večina igralcev natančno določene vloge ter naloge, ki jih morajo izpolniti. Vse te naloge morajo biti izpeljane časovno usklajeno, zaradi česar postane vaše moštvo ena sama velika vojaška sila, v kateri si vsak posameznik prizadeva doseči enake cilje kot njegova enota. Organizacija in taktike nekaterih klanov so tako globoko dodelane, da smo priča pravemu fenomenu.

# Upajoče v prihodnost

## **Uroš Glad** razmišlja o letu, ki je pred nami.

Vstopamo v leto, ki bo še posebej zanimivo pravzaprav na vseh področjih računalniške tehnologije, ki se najhitreje razvija. Najzanimivejšim dvobojem bomo priča seveda na področju razvoja procesorjev, pa naj bo to razvoj centralnih ali grafičnih procesorjev. Glavni akterji se seveda ne bodo kaj dosti spremenili, se znajo pa spremeniti vloge.

Med centralnimi procesorji, ki nas povprečne uporabnike najbolj zanimajo, se bo dvoboj še vedno odvijal med AMD-jem in Intelom. S pravo poplavo cenejših 64-bitnih mlinčkov se zna zgoditi, da bo konec tega leta AMD v precej boljšem tržnem in finančnem položaju, kot je bil v letu 2003. Pravo božično presenečenje (za katerega upam, da se bo nadaljevalo v tem letu) je prišlo ravno iz AMD-jevih logov, saj je z lansiranjem cenejšega Athlona 64 3000+ na trg in njegovo dejansko dobavljivostjo pridobil veliko kupcev v najbolj zanimivem

**"Razlika se bo še povečala, seveda v prid AMD-ja."**

cenovnem razredu. Procesor, ki tiktaka z isto frekvenco kot skoraj še enkrat dražji model 3200+, a z le polovičnim sekundarnim predpomnilnikom, se v na primer v igrah za šalo kosa tudi z najmočnejšim Pentiumom 4 3,2GHz. Ob splavitvi 64-bitnega sistema Windows, ki je napovedan za konec pomladi, pa se bo razlika še povečala, seveda v prid AMD-ju.

Intelov odgovor v obliki Prescotta še vedno čakamo, a prvi seveda še neuradni testi ne dajejo kaj dosti upanja, da bo novi procesor bistveno hitrejši od predhodnika. Da o obupnih problemih zaradi prevelike porabe sploh ne omenjamo. Na področju grafičnih pospeševalnikov se bo nVidii in ATI-ju pridružil XGI-jev Volari, ki z modelom Duo V8 Ultra kot prvi procesira sliko s šestnajstimi piksel-cevovodi, a na žalost ne dosega trenutno najzmogljivejših konkurenčnih modelov. Mogočnejša konkurenta mu seveda sledita in napovedujeta še veliko zmogljivejše modele, ki naj bi vsaj po specifikacijah, še enkrat presegli dosedanje. No, počakajmo še nekaj mesecev in prepričali se bomo na lastne oči.

**UROŠ GLAD**
uros.glad@mlacom.si

**24-KARATNI NASVET**

**>>PRAVILA**

**HRANITE SE S SVEŽO KRVJO**

Kot vam obširno razlagamo v vodiču tega meseca, večino modov pokonča upad začetnega navdušenja. Najboljši način, da se temu izognete, je, da v skupino pripeljete novega člana, ki je obdarjen s smešno veliko zalogo energije. Primerno aktiven in inteligenten član, ki ga pridružite svoji skupini ob koncu projekta, vam lahko da dovolj zagona, da boste uspeli doseči zadani cilj.

↘ MODI ZA IGRE

# LJUDSTVO MODOV

ČETRTI DEL

Bliža se konec in na teh dveh straneh boste odgrnili še zadnjo zaveso. Ste se zadeve lotili tako resno kot mi?

**To je *Marble Madness*, toda v *Unreal 2003*. Primer enega izmed bolj domiselnih modov, ki jih je mogoče ustvariti.**

## DROBTINICE IN KOŠČKI

Lotite se zadnjih podrobnosti.

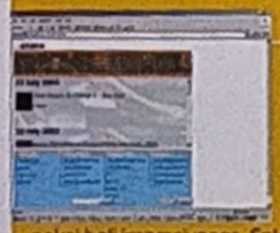
Že na začetku te serije vodičev smo povedali, da v zgodnjih fazah vašega moda verjetno ne boste potrebovali določenih vrst ustvarjalcev. Vendar pa bo bolj, kot se približujete koncu, pametno pogledati, če jih lahko kje najdete. Čeprav nobena izmed naštetih stvari ni nujna za dober mod, pa mu lahko doda profesionalen pridih. Če pa vam je uspelo mod v celoti skaziti, se posmehovanju preko meja razuma ne boste mogli izogniti.

### GLASBA

Izmed vseh stvari, ki jih lahko dodate, je najlažje dodati glasbo, ki bo mod povzdignila na poloprofesionalni nivo. Razlog tiči v dejstvu, da je glasba v igrah največkrat podpovprečna, zato lahko že navaden posameznik s ščepcem glasbenega talenta in enostavnim programom za ustvarjanje glasbe ustvari nekaj bolj zanimivega. Večina iger uporablja datoteke z zvočnimi vzorci za ustvarjanje zvočne podlage, čeprav je z nekaj zvijačnosti v igro mogoče dodati tudi datoteke MP3. Preprost oglas na spletni strani skupnosti lahko obrodi nekaj avdicij, na katerih lahko izberete svoje favorite. Odločni uporabnik interneta bi skorajda moral najti koga, ki ustvarja glasbo po njegovem okusu.

### GLASOVNO IGRANJE

To je najbrž ena izmed bolj zahtevnih stvari, za katere morate poskrbeti. Kar koli že nameravate, nikar si ne omislite le mikrofona, v katerega boste čenčali neumnosti – razen kot nadomestek. V tem primeru pa bodite previdni, saj imajo taki nadomestki zoprno navado, da se običajno pretihotapijo v končano igro. Če si zares želite glasovnega igranja, bo najbolje, če obiščete eno izmed številnih skupnosti na internetu, ki se ukvarja s posojanjem glasov. Sestavljajo jih ameriške najstnice, ki jih lahko zvabite v delo na modu, če ste dovolj vljudni. Opomba: Pridobivanje nearneriških dialektov zna biti težavno delo. Poskusite: **www.laflava.com** in **www.voiceacting.co.uk**.



### PISANJE

Vsak človek je prepričan v to, da zna pisati. Začnejo tipkati – in pojavijo se besede. Imajo ideje, torej morajo biti pisci, kajne? Nikakor ne. Tudi če so vaše ideje odlične, je vaša proza skoraj zagotovo navadna smet. Zagato lahko rešite tako, da najdete pisca, ki bo preobrazil nadomestek za besedilo v nekaj bolj impresivnega. Splet je poln pisateljskih skupnosti in najbolje bo, če začnete kar pri njih. Ogledate si lahko tudi spletne strani igričarskega novinarstva, kot je State (**www.extra-life.org.uk**), za katere pišejo talentirani pisci, ki razumejo igre. Morda vam uspe nekatere izmed njih prepričati, da vam pomagajo.

V vsakem uspešnem razvojnem ciklu moda napoči čas, ko ga je treba zaključiti. In kdaj nastopi ta čas? Torej, optimisti, ki jih ob zaključku moda ni ravno veliko, verjamejo, da je mod končan, ko so vse podrobnosti dejansko opravljene, izpiljene in pripravljene za izdajo. Na žalost, to ne drži.

Dovolite, da vam razkrijemo veliko skrivnost: mod ni nikoli končan. Pravzaprav tudi igra ni nikoli končana. Vedno obstajajo razni hrošči, ki jih je šele potrebno odkriti. In dlje, kot boste gledali, več idej za neverjetno izboljšavo igre se vam bo porodilo, zato jih boste želeli dodati. Neka stvar je končana samo takrat, ko se *vi* tako odločite in ko jo zapakirate v namestitveni program ter zadevo tudi izdate.

## Proračun? Nesmisel!

Resnični razvijalci načrtujejo izdajo odvisno od njihovega proračuna ter igro ponovno ocenijo, ko postane jasno, da je ne bodo uspeli končati, preden jim zmanjka finančnih sredstev. Pri modih je "proračun" odvisen od človeškega interesa skupine. Čez nekaj časa boste morda opazili, da delo prihaja v navalih. Prav tako boste opazili, da je teh navalov vedno manj, ko boste z delom nadaljevali. Če boste nanje pozorni, boste lahko uganili, kdaj bo modu zmanjkalo zagona. Sedaj si oglejte, kaj morate postoriti, da končate svoj mojstrski načrt in to primerjajte s količino ustvarjalske moči, ki jo še imate na zalogi. V redkih primerih boste morda celo ugotovili, da bo z vami vse v najlepšem redu. V večini primerov pa boste prišli do hladnega, težkega sklepa, da vse to ne bo dovolj.

Na tej točki je potreben temeljit ponovni razmislek o projektu. Tako kot telo za zagotavljanje preživetja usmerja kri proti vitalnim organom, kadar ste pod stresom, bi tudi razvijalski napor moral biti osredotočen na stvari, ki so absolutno nujne za izid igre.

Če ustvarjate večigralski mod, imate v tej situaciji številne prednosti. Običajno je na primer izdati številne različice, od katerih vsaka prinaša postopne izboljšave. Če si ogledate zelo zgodnje različice *Counter Strika*, se vam bodo zdele skoraj šokantno primitivne. Kakor koli že, dokler imate ustvarjeno jedro moda, lahko preko spleta dobite odziv igralcev, spremenite možnosti in izboljšate naslednjo različico. Čeprav bi bilo super, če bi vam že v prvem poskusu uspelo ustvariti briljanten mod, pa je ustvarjanje v manjših korakih prav tako sprejemljivo. Takšen pristop ima tudi to prednost, da z izdajo spodobnega moda skupina pridobi dodaten zagon. Odzivi in pozornost sta lahko množična spodbujevalca. Čeprav morda vztrajate pri trditvi, da to delo opravljate zaradi užitka, boste presenečeni nad tem, koliko motivacije vam lahko da odziv skupnosti. Izdaja prav tako običajno zbere nekaj ljudi, ki bi se radi pridružili vašemu modu, kar pomeni priliv sveže krvi. Izdajte mod zgodaj, izdajajte

***Gunman Chronicles* je bil izvirno zamišljen kot mod, nazadnje pa je doživel celotno izdajo.**

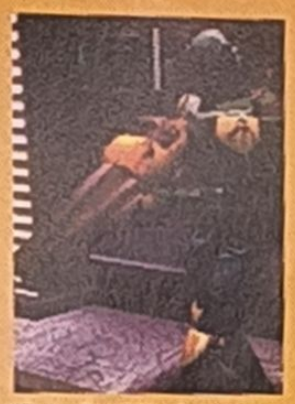
**Približuje se druga ponovitev *Natural Selection*. Dokaz, česa je mod sposoben.**

# SEM AVTORSKO ZAŠČITEN, ZATO ME NE KOPIRAJ

## Oziroma: ali lahko v *Neverwinter Nights* dodam Boba Fetta?

Ja, seveda lahko. Preprosto ustvarite tipa in ga dodajte v igro. Pravo vprašanje pa se glasi: "Lahko to storim, ne da bi mi doletela kazen?" To pa je čisto druga stvar. Na kratko povedano: če uporabljate lik, ki je podoben nekemu drugemu, ki ga je ustvaril nekdo, ki ima zanj avtorske pravice, lahko ta nekdo od vas povsem zakonito zahteva, da prenehate s svojim početjem. Čim večji je vaš projekt, tem več možnosti je, da bo pritegnil pozornost nosilca avtorskih pravic. Verjetno se boste takim zapletom lahko izognili, če boste ustvarili en sam model, če pa boste naredili mod, ki bo na razprodajo dal veliko intelektualne lastnine, pa prej ali slej pričakujte pismo o prepovedi. In čeprav en sam prekršek verjetno ne bo opažen, pa enaka usoda ne bo doletela strani, ki gostijo obilico tovrstnih materialov. Vzemite na primer nedavno situacijo s *Freedom Force*. Še preden je igra izšla, je skupnost ustvarjala preobleke za vse vrste likov super junakov. Sedaj pa so dobili od Marvela prepoved. Uporaba avtorsko zaščitenih materialov vas lahko po hitrem postopku spravi v težave.

**"Hitro! Odvetnik prihaja. Skrij me. Skrij me... prosim."**



**"Boba Fett? Ne, jaz sem Bobby Fatt. Mislim, da iščeš nekoga drugega, prijatelj."**

V nekaterih primerih pa se morda splača tvegati. Nekaj tekstur v ozadju stopnje verjetno ne bo nikogar vznemirilo, lahko pa poskusite uporabiti tudi argument o "pošteni rabi". Problem nastane, če vas zanima distribucija na diskih v reviji, saj vključitev takih materialov običajno pomeni, da jih pravno občutljivi uredniki diskov že v osnovi ne bodo vključili.

ga pogosto – to so slogani večigralskih modov.

## Epizoda dobljena

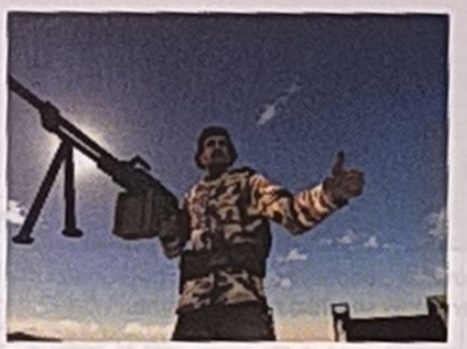
Stvari pa niso tako preproste, če ustvarjate enoigralski mod. Zelo verjetno je, da bodo ljudje vaš mod igrali le enkrat. Če je zanič, ga ne bodo ponovno igrali zato, da bi videli, katere spremembe ste uvedli v drugi izdaji. Kar v bistvu pomeni, da mora biti tisto, kar boste vrgli v svet, dokončano delo. Obstajajo pa načini, kako se izogniti tej dilemi. Verjetno boste ugotovili, da zaostajate z ustvarjanjem stopenj ter da so nekatera področja vašega mojstrskega načrta popolnoma nerazvita.

Če je le mogoče, razmislite o tem, da bi naredili mod v epizodah. To bi vašim sodelavcem, ki delajo na mapah, omogočilo, da osredotočijo svojo pozornost na tiste zgodaj v zgodbi, ter jih razvijejo do stopnje, primerne za izdajo, ne da bi pri tem morali skrbeti za ostale. Če je to nemogoče, in v tem primeru se nam resnično smilite, si dobro oglejte strukturo, posebej stopnje, ki so komajda dokončane. Ali jih resnično potrebujete? Ali lahko malce spremenite zgodbo tako, da teh krajev ne bo treba obiskati? Morda lahko celo goljufate in spremenite namen mape v igri in spremenite vse podrobnosti? Če je odgovor pritrdilen, se kar lotite dela.

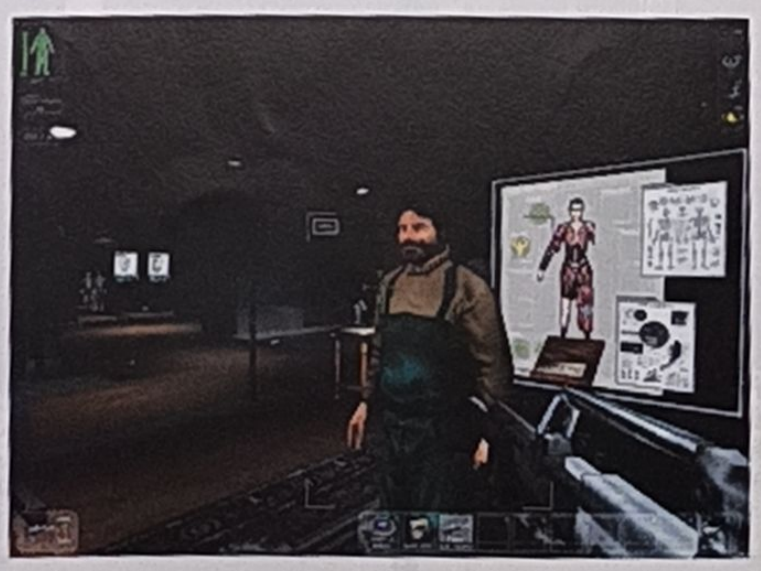
Da bi spravili igro vsaj blizu izdaje, boste morali požreti kar nekaj ponosa. Enako velja za vse nepotrebne podrobnosti. Ali v resnici potrebujete nov model puške ali pa bi lahko samo spremenili že obstoječega? Lahko bi tudi ubrali alternativno pot in poskusili pregovoriti nekoga, ki je že izdelal model puške, da vam ga dovoli uporabljati?

Takoj, ko ste s tem delom zaključili, je čas, da se soočite s čistim peklom odpravljanja hroščev. Ta del zmeraj traja dlje, veliko dlje, kot ste pričakovali – enako velja tudi za vse druge stvari, se spomnite? Prepričajte se, da ste v svoj zanesenjaški načrt vključili zdravo količino časa, namenjeno temu aspektu. Našli boste več hroščev, kot ste upali, da jih boste morali odpraviti. Prednost dajte odpravljanju tistih hroščev, ki vašo igro razsujejo na drobne koščke, pred takimi, ki jih lahko kdo pomotoma zamenja za neke vrste skrito velikonočno jajce v igri. Odpravljanje hroščev traja celo večnost. Sčasoma pa bo le dovolj. In ko bo dovolj, je čas za izdajo moda. Le urno, preden vam zmanjka poguma. Nato si čestitajte za uspešno opravljeno delo. Tako ali tako vam noben od vaših prijateljev ne bo verjel.

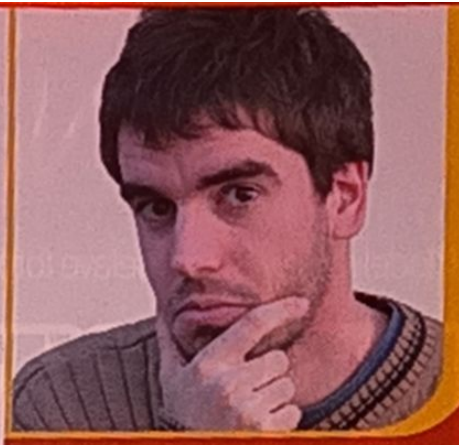
**PCF**



**Mod za zalivsko vojno za *Battlefield 1942* vam omogoča poustvariti nedavni konflikt. Le da imajo tu Iračani tudi možnosti za zmago.**



**The *Cassandra Project*, eden redkih modov za odlični *Deus Ex*. Škoda.**



# Dnevnik Luka Mudswimmerja

## Aljoša Hancman si umisli, da je Luka Nebohodec.

**7456, 8.12.33, po zvezdnem času**
Na prvo obletnico, odkar sem bil sprejet med jedije, sem si kupil nov svetlobni meč. Prejšnji še kruha ni več dobro odrezal. Odločil sem se za model TZ-166, ki po zagotovilih prodajalca najbolj vžge pri babah. Malo sem si ga še "navil", tako da ima pri zamahu res tisti pravi zvok. Ne pozabi zvečer imaš obvezen vsakoletni pregled pri psihiatru!

**7456, 8.12.33 (zvečer)**
Sranje. Psihiater trdi, da sem dvojna osebnost. Baje se nekje v meni skriva ženska z imenom Princesa Lea, ki je obsedena s kosmatimi zadnjicami wookijev. Čudna videofonska sporočila, ki sem jih prejemal zadnje leto, so zdaj postala povsem jasna.

**7456, 8.12.33, po zvezdnem času**
Popoldan grem na mehano-transplantacijski oddelek obiskat ubogega Obi-Twoja. Čisto ga je potrlo, ko so mu povedali, da ne bo mogel več igrati fuzbala. Pa lepo sem mu rekel, da ne bo vedel, kdaj ima vklopljen svetlobni meč in kdaj ne, če si bo omislil prozornega. Johnny je zlobno pripomnil, naj rečem kirurgom, da mu tokrat privijačijo eno levo in eno desno nogo. Pa še prav je imel – za kaj drugega kot za v gol stari Obi-Two tako ali tako ni bil uporaben.

**7456, 9.47.33, po zvezdnem času**
Juhu, veselim se že obiska v bolnišnici. Na kirurškem oddelku imajo menda strašno simpatičnega doktorja. Ti dlakavi wookieji so tako luštkani, da jih ženska preprosto mora prijeti za rit.

**7456, 18.1.34, po zvezdnem času**
Po izgredu v bolnišnici (opomba samemu sebi: daj si amputirati drugo osebnost), me je Vrhovni svet jedijev teleportiral na nek zakoten planet, imenovan Zemlja, in mi zadal nalogo opravljati dobra dela. Ne bo tako preprosto – prvi dan sem neki ženski rešil mačko z drevesa, pa je čisto ponorela zaradi nekaj posekanih dreves. Kaj morem, če prekleta mačka ni hotela mirovati.

**1975, 23.8. po zemeljskem času.**
Spoznal sem prijaznega, sivobradega možakarja, ki je prav nenavadno radoveden. Povabil me je na pivo in navdušeno ploskal, ko sem mu steklenico odprl s svetlobnim mečem. Želel je, da mu povem vse, ampak res vse o svojih pripetljajih. Kako mu je že ime? George Lucas ali nekaj takega...

**ALJOŠA HANCMAN**
hancman@videotop.si

NA DISKU

# DOSEŽITE MOJSTRSTVO V 3D

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 120 MINUT

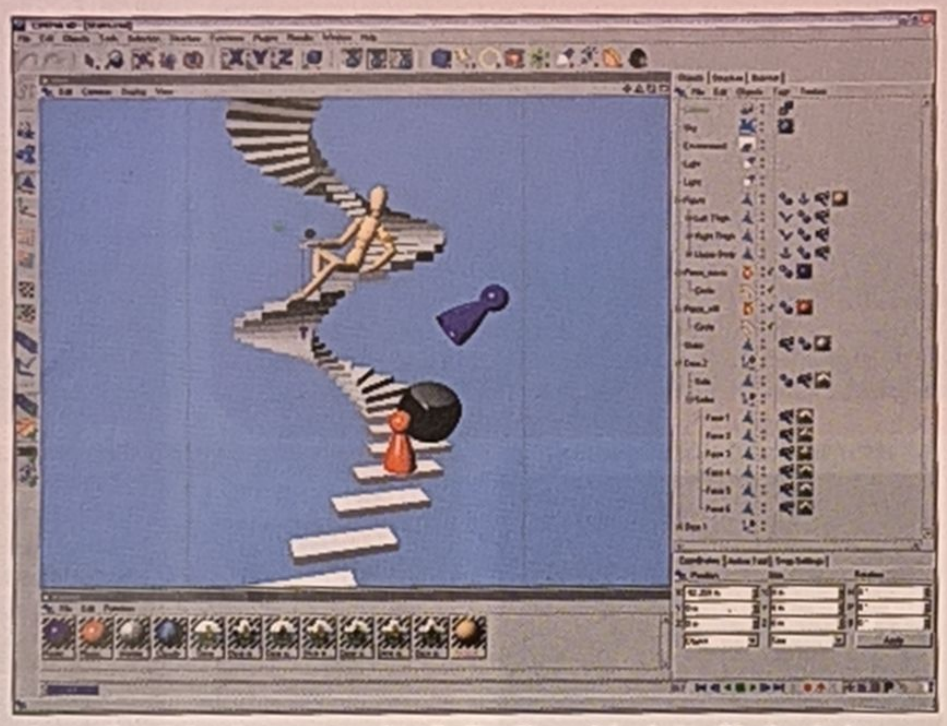
Zakopani globoko med krivuljami in poligoni, vzdignemo svoj navidezni kozarec v čast Maxonovemu osupljivemu *Cinema 4D CE 6*.

**24-KARATNI TRIK**

**>>SKUPINSKA AKCIJA**

**ZDAJ PA VSI SKUPAJ**

Se sprašujete, zakaj ne morete naenkrat izbrati več objektov, tako da držite tipko **[Shift]** in klikate, kot v večini drugih programov? Se sprašujete, zakaj ni nobenega ukaza za skupine objektov? Mi tudi. Način za upravljanje s skupino objektov pa vendarle obstaja. Uporabite **Objects > Null Object** in vanj povlecite vse želene objekte. **Null Object** je preprosto nadomestek, ki se pri renderiranju ne bo prikazal, prav tako pa nanj ne bodo vplivale druge operacije. Da skupino ukinete, objekte preprosto povlecite iz Null.



***Cinema4D* vsebuje tako osnovno animacijo človeške podobe, kot tudi bolj podrobno animacijo moškega, ženske in otroka. Oh. Pravzaprav so lahko zelo uporabne.**

Tako kot vsak drugi dober 3D paket, tudi *Cinema 4D* zahteva nekaj časa za privajanje. Čeprav poskuša čim bolj poenostaviti stvari že z vmesnikom, je 3D svet že po svoji naravi kompleksen in če želite z njim ustvariti občudovanja vredne izdelke, boste morali najprej spoznati osnove.

Glavna stvar, ki se je morate naučiti, je ideja krivulj. Krivulja ni nič drugega kot matematična črta, ki jo sestavljajo med seboj povezane točke. Način, na katerega so te točke med povezane, lahko prilagodite, s čimer spremenite tudi izgled krivulje s spreminjanjem tangent med temi točkami.

## Dregnite v krivulje

Skoraj vse modeliranje v *C4D* temelji na krivuljah, zato je nujno, da se naučite, kako jih risati, prilagajati in kombinirati. Začeli bomo z osnovnim vodičem, ko pa se boste nanje že privadili, boste lahko sami zelo hitro ustvarjali kompleksne 3D oblike.

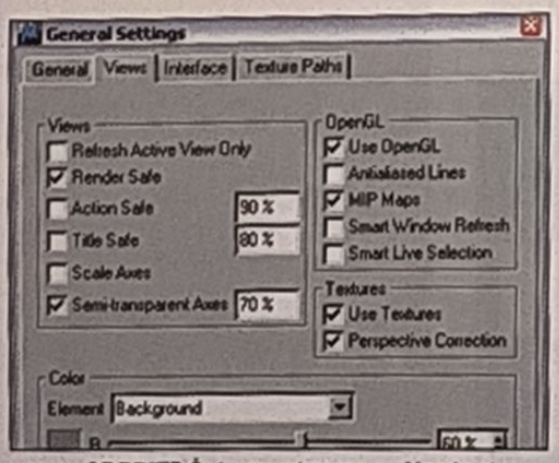
Krivulje lahko spremenite v predmete z uporabo raznih modelarskih metod. **Extrude** je najbolj očitna: konturi krivulje doda le globino. **Lathing** zavrti krivuljo okoli osi Y, da ustvari površino. **Lofting** vzdigne "kožo" preko dveh ali več krivuljinih kontur, pri čemer izvaja samodejne prilagoditve. **Sweeping** uporablja eno krivuljo kot sečišče in drugo kot pot, skozi katero je ukrivljena. Nazadnje so tu še najbolj kompleksni Bezierovi objekti, ki jih lahko, dokler se ne izpopolnite, mirne duše ignorirate.

## Ustvarjalnost brez meja

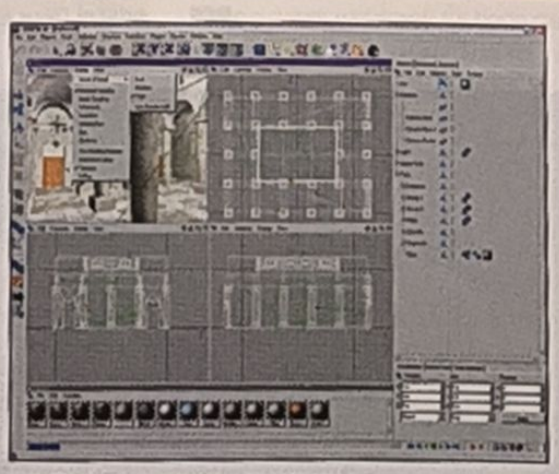
Prav tako je pomembno, da spoznate **Object Manager**, ki prikazuje strukturo vaše umetnine. *C4D* vam omogoča kombinirati krivulje, modelarske metode in še marsikaj drugega na zelo prilagodljiv način. Kadar na primer ustvarite krivuljo z uporabo **lathe**, se lahko zmerom vrnete in prilagodite originalno krivuljo. Na ta način lahko preuredite vsak del objekta, preden ga preoblikujete v dobre stare poligone – pa še takrat lahko natančno uredite same poligone.

Tudi če vas modeliranje ne veseli, lahko s *Cinema 4D* na najrazličnejše preproste načine ustvarite veliko spektakularnih učinkov. Zato nikar ne obupajte, še preden sploh začnete, in se pogumno lotite dela! **PCF**

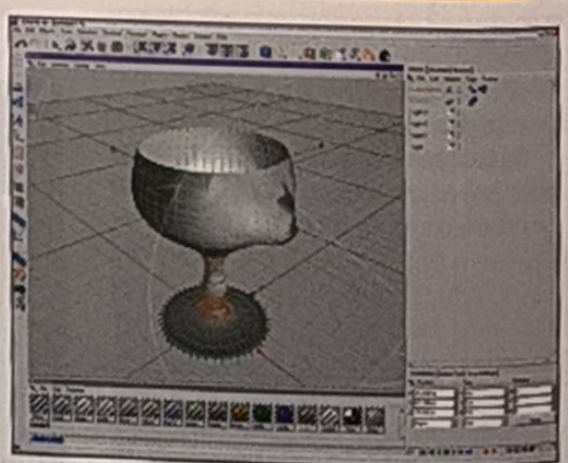
## >>CINEMA VERITE Nekaj zelo uporabnih napotkov.




**01 ODPRITE** Če imate primerno grafično kartico, lahko v **Edit ➡ General Settings ➡ Views** vključite **OpenGL**. *Cinema4D* privzeto uporablja lastno orodje za renderiranje, a je OpenGL veliko hitrejši.



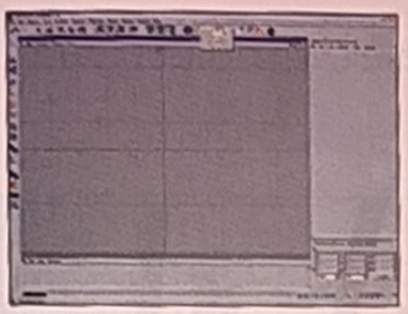
**02 ZADNJA PODROBNOST** Vsako okno za pogled lahko uporablja lastne nastavitve. **Level of Detail** določa, kako natančno je objekt prikazan, pri tem pa ne vpliva na sam objekt.



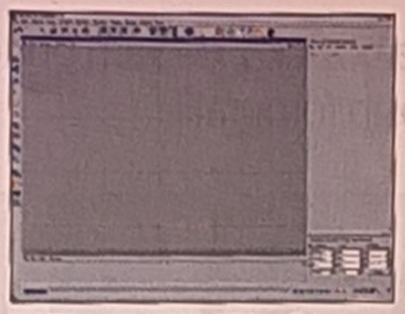
**03 UREDITE UKAZ** Gumb **Make Object Editable** zgoraj levo omogoča urejevanje posameznih točk in strani objekta. Prav tako pa izbriše zgodovino konstrukcije objekta, zato postanejo spremembe težje.

## >>MODELARSKA ŠOLA

Ustvarite kozarec in se naučite dela s krivuljami.

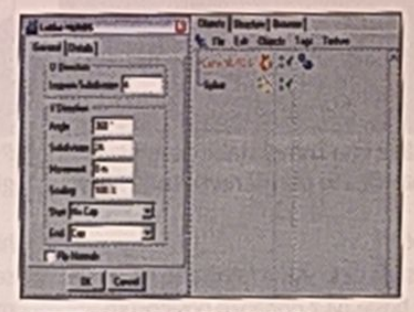


**01 SPET TA BEZIER** Uporabite gumb za pomanjšanje v okvirju za pogled za prikaz treh ostalih pogledov, nato pa povečajte pogled XY. Tako boste laže narisali krivuljo. V orodni vrstici izberite **Draw Bezier Spline**.

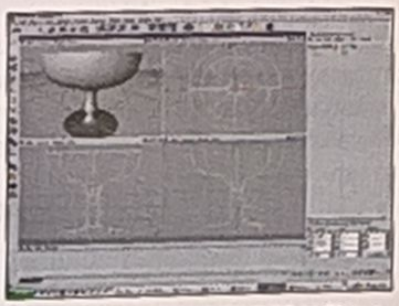


**02 POSTANITE STEKLAR** Držite **[Ctrl]** in poklikajte točke za obris kozarca. Če povlečete po klikanju, boste ustvarili par tangent na obeh straneh točke. Prilagodite jih, da prilagodite obliko.

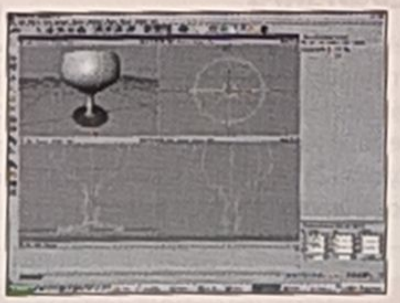
**03 NADALJUJTE** Tangente lahko s klikanjem dodate kateri koli točki, ki ste jo ustvarili. Nove točke dodate s **[Ctrl]** + klikanjem, izbrišete pa jih tako, da jih izberete in pritisnete **[Del]**. S prilagajanjem nadaljujte, dokler ne dobite želene oblike.



**04 SKORAJ PRI KONCU** Iz orodne vrstice dodajte objekt **Lathe NURBS** in nato dvakrat kliknite njegovo ikono v **Object Manager**. Naš kot bo 360 stopinj s 24 pododdelki.



**05 TRENUTEK RESNICE** V **Object Manager** povlecite krivuljo v **Lathe NURBS** – kar ukaže objektu lathe, naj uporabi to krivuljo. Vrnite se v 3D pogled, da si ogledate svoj kozarec. Ni slabo, kaj?



**06 DOBRO PRILAGAJANJE** Dobra novica – krivuljo (ali izpeljani objekt) lahko še zmeraj spremenite in si v obliki 3D objekta takoj ogledate rezultate. Včasih je na ta način lažje uvajati spremembe.

**07 FANTASTIČNA LUČ** Iz mape **Examples** naložite sceno **Sphere**, kroglo izbrišite in nato iz naše scene kopirajte in prilepite objekt **lathe NURBS**. Postavite ga na mesto krogle in se poigrajte z lučmi.

**08 ŽIVLJENJE JE KOT KOZAREC** Povlecite in spustite material **Glass** na **Lathe NURBS** objekt (spet v **Object Manager**) in renderirajte. Sedaj poskusite ustvariti kozarec primerne debeline...

## ↘HITRI VODIČI

# WIN NASVETI

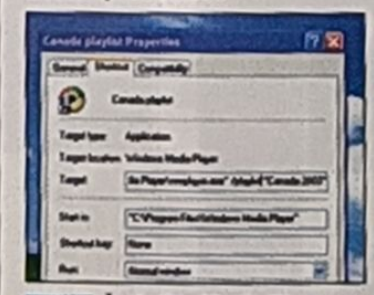
Pospešite vaš sistem.

## IZBOLJŠAJTE MEDIA PLAYER

Naj se *Media Player* zažene, kot si vi želite.

**01 Najprej z desnim gumbom kliknite na bližnjico do Media Playerja in izberite Properties. Na konec cilja dodajte naslednje:** `/task MediaLibrary` **in kliknite OK. Če želite program pognati v načinu Radio, pa vnesite** `/task RadioTuner`.

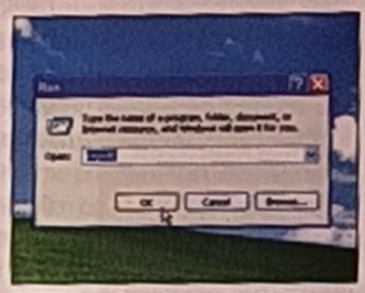
**02 Če želite zagnati *Media Player* z naloženo preobleko, dodajte** `/Layout "C:\Program Files\Windows Media Player\Skins\preobleka.wmz"` **na konec polja Target:. Vnos** `"skin"` **zamenjajte z imenom želene preobleke.**



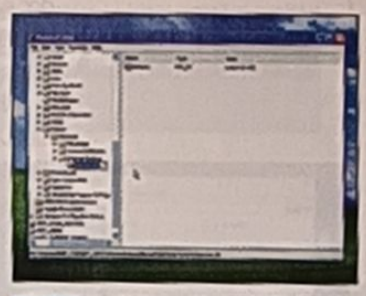
**03 Če želite *Media Player* zagnati z že naloženim seznamom, ki se prične takoj predvajati, ustvarite novo bližnjico in v polje Target: vpišite:** `/playlist "Ime seznama"` **(ne pozabite na narekovaje).**

## ZAŠČITITE DOMAČO STRAN

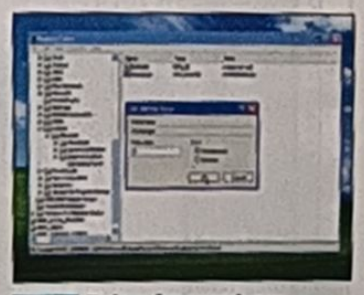
Zaščitite vašo domačo stran pred vsiljivci.



**01 Najprej odprite *Internet Explorer* in izberite Tools➡Options. Potrdite, da je domača stran tista, ki jo želite obdržati. Zaprite IE in kliknite Start ➡ Run. Vtipkajte regedit in pritisnite [Enter], da zaženete urejevalnik registra.**



**02 Poiščite ključ HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft\Internet Explorer\Control Panel. Če ključ ne obstaja, ga ustvarite (z desnim gumbom kliknite na predhodni ključ in izberite Key ➡ New). Izberite ključ Control Panel.**



**03 Z desnim gumbom kliknite v desni del okna in izberite New ➡ DWORD Value. Poimenujte jo** `HomePage`**, vrednost pa naj bo** `1`**, da omejite dostop. Ko boste želeli spremeniti domačo stran, spremenite to vrednost v** `0`**, po spremembi pa spet v** `1`.

NA DISKU

↘ PAINT SHOP PRO

# POPRAVITE SVOJE SLIKE

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 30 MINUT

Zakaj bi vedno čakali na božička, da vam prinese boljši fotoaparat? Obstaja lažja pot do lepših fotografij.

**24-KARATNI TRIK**

**>>ROJ MUHA NA EN MAH**

Če so naši ponižni poskusi, da bi vas prepričali, da se splača za nekaj minut odtrgati od *Maxa Payna 2* in popraviti svoje fotografije, tröli ob zid, naj vas opozorimo na še eno možnost, ki se je boste utegnili poslužiti celo med bullet timom. Reče se ji **One Step Photo Fix** in bo v enem "šusu" skušala rešiti vse težave vaše slike. Našli jo boste v orodni vrstici **Photo**. Naj pa vas opozorimo, da gre za zelo splošno operacijo, ki daje zelo splošne in največkrat nezanesljive rezultate. Če se vam to ne zdi dovolj, raje zavihajte rokave in se lotti zadeve tako, kot je treba.

Pa naj vaš fotoaparat podpira še tako visoke ločljivosti, vedno pridejo dnevi, ko fotografije ne izpadejo tako, kot ste si želeli. Tudi najboljšim napravam včasih spodleti pravilno samodejno določiti osvetlitev, rezultat pa bo podpovprečna kvaliteta fotografije. A preden izbrišete zadnjo sliko in zlijete svojo jezo preko telefonskih žic na nič hudega slutečega zastopnika te znamke fotoaparatov, naj vas spomnimo na določene omejitve, ki se ne nanašajo samo na digitalno fotografijo, temveč na fotografijo na splošno.

Fotografski aparat lovi svetlobo, ki se odbija od predmetov in jo spremeni v nekaj, kar mi zaznavamo kot sliko. Če so nastavitve, ki se nanašajo na sprejemanje odbite svetlobe napačne, potem bo končni rezultat pač preveč ali premalo osvetljena slika ali pa se bo pojavila kakšna druga barvna motnja.

## Razsvetlite nebo

Na barvno lestvico fotografije vpliva toplota svetlobe v trenutku fotografiranja. Hladna svetloba pogosto doda končnemu rezultatu modrikasti nadih, kar ni redek pojav ob oblačnih dnevih. Rumeno-oranžen nadih pa se bo običajno pojavil v slabše osvetljenih prostorih.

Nikakor se vam s tem ni treba kar sprijazniti, saj obstajajo preproste metode za uravnoteženje takšnih težav s svetlobo in barvami. In, glej, glej, na priloženem CD-ju boste našli demonstracijsko različico programa *Paint Shop Pro*, ki vam bo prav rad priskočil na pomoč.

**Izvirna slika ima zaradi slabe osvetlitve moder navdih, ki poruši ravnotežje barv.**

**Popravljena slika daje boljši občutek globine in je jasnejša.**

Že res, da čisto vsake fotografije ne bo šlo popraviti, boste pa z opisanim postopkom celo najobupnejšo sliko rešili v devetih izmed desetih primerov. Edina izjema je zelo visoka ali zelo nizka stopnja osvetlitve, ko je slika hudo bleda ali pa že skorajda črna. V takšnih primerih vam lahko pomaga samo še magija.

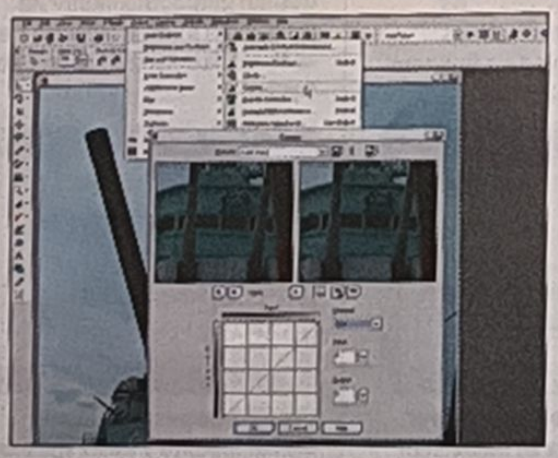
## Abra-kadabra

Tale kratek tečaj smo skušali obdržati na čim bolj razumljivem in preprostem nivoju, a če si želite svoje slike preobleči v res najlepše obleke, se boste pač morali poigrati s krivuljami in nivoji slike. Za vas smo na spodnji tretjini strani uokvirili osnovni proces, če se vam histogrami in grafi zdijo preveč akademski, pa se lahko še vedno poslužite opisanih hitrih metod, ki bodo izpljunile rezultate v enem samem, na pol samodejnem koraku. Vedite pa, da ti rezultati ne bodo vsakič popolni.

To pomeni, da glejte na te rešitve kot na del poti do cilja. Sledite jim v navedenem vrstnem redu in morda boste dosegli želeni rezultat že v prvem koraku, verjetneje pa se boste ure in ure ubadali z zadnjim – vse je odvisno od težavnosti problema, s katerim je slika ožigosana, in od vaših izkušenj. Kakor koli že, na koncu boste gotovo na fotografiji odkrili številne podrobnosti, za katere niste niti vedeli, da so tam.

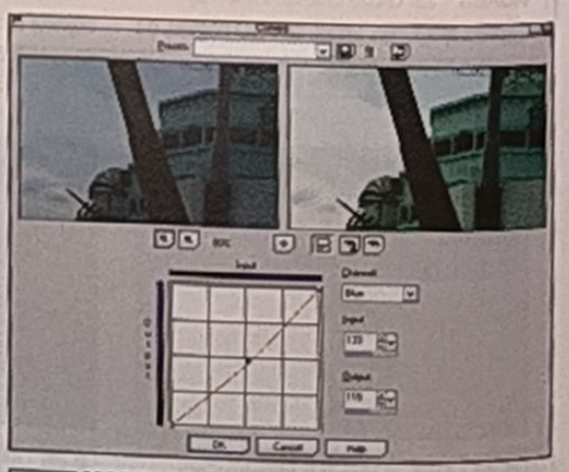
**PCF**

## >>POGLEJTE, NO, TE KRIVULJE Za največji nadzor se poslužite profesionalne metode.



**01 POGOVORNO OKNO** Da bi se prebili do okna **Curves**, poglejte v meni **Adjust → Brightness and Contrast** in izberite možnost **Curves**. Novo odprto okno lahko raztegnete, če je slika predogleda premajhna.

**02 NA SVETLI STRANI** Pustite sestavljene kanale RGB izbrane in kliknite na graf. S tem ste ustvarili izhodiščne točke, s katerimi boste prilagajali krivuljo. Dvig desne strani poveča svetlost slike, nižanje leve pa poveča intenzivnost.

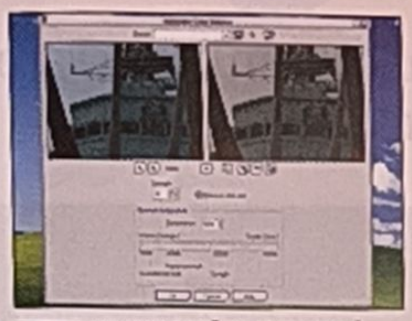


**03 MODRINA** Če barve na sliki še vedno niso prave, če vam, kot na zgornjem primeru, nagaja pretirana modrina, se lahko problema lotite tudi ročno in spremenite samo kanal izbrane barve – v našem primeru modre.

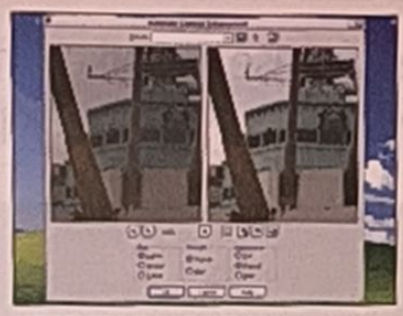
NA DISKU

## >>POLEPŠAJTE IZGLED SLIKE

Uporaba osnovnih tehnik za drobne popravke.



**01 URAVNOTEŽENJE BARV** Če vaša slika trpi za sindromom nepravilnosti barv, bo vaš prvi korak uravnoteženje le-teh. Izberite opcijo **Automatic Color Balance** in tako izničite odstopanja, ki so posledica sprejete toplote svetlobe.



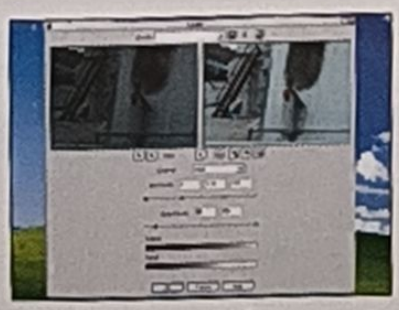
**02 ZDRAV KONTRAST** Izboljšajte kontrast slike preko **Adjust ➡ Brightness and Contrast ➡ Automatic Contrast Enhancement**. Nastavitev **Bias** določite glede na karatkteristike vaše slike.

**03 BARVNO ZASIČENJE** Barve lahko postanejo neizrazite. Poudarite jih z uporabo opcije **Adjust ➡ Hue and Saturation ➡ Automatic Saturation Enhancement**. Preden kliknete **OK**, primerno nastavite še **Bias** in **Strength**.

**04 POLČAS** Ko ste zaključili z osnovnimi popravili, si vzemite čas in poglejte, kaj vas še moti. Mi smo se odločili ročno povečati svetlost in kontrast ter s tem dvignili osrednji objekt s podlage.

**05 PRAVA PLAST** Z uporabo plasti opravite z večino osnovnih nastavitev v enem samem zamahu. Orodje boste našli v meniju **Image ➡ Brightness and Contrast**.

**06 SESTAVLJANKA** Spremembe, ki se nanašajo na sestavljene kanale RGB, lahko vnesete v svojo stvaritev s pomočjo treh točk drsnika **Input Levels**. Te predstavljajo sence, medtone in poudarke slike.



**07 TEMNA STRAN** Če so zadeve še vedno na (pre)temni ali (pre)svetli strani, vam zna pomagati nastavitev **Output Levels**. Imejte oči na traku z rezultatom na spodnjem delu – bolj gladek kot bo prehod, boljši bodo rezultati.

**08 MEŠANJE KANALOV** Namesto s krivuljami, lahko barvne kanale določate tudi posamično... če ste še vedno mnenja, da vam barve kvarijo izgled slike.

TRILLIAN

# POENOSTAVLJENO TAKOJŠNJE SPOROČANJE

DRUGI DEL

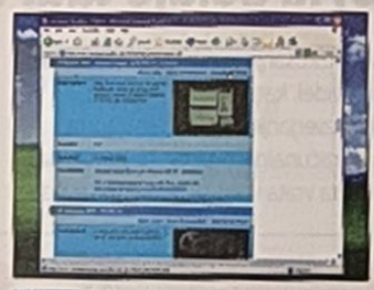
Najpametnejšemu programu za takojšnje sporočanje dodajte še lep obraz

Nikoli ni bilo rečeno, da dajemo uporabnosti prednost pred obliko. Smo sužnji estetike, ki pred lepimi grafičnimi vrnesniki padamo na kolena in privabljamo anizotropijo in čudovito grafiko katere koli vrste. Kako bi drugače lahko uživali v igranju *Aquanoxa*? Z drugimi besedami: koga pa zanima, če stvar deluje, dokler izgleda lepo.

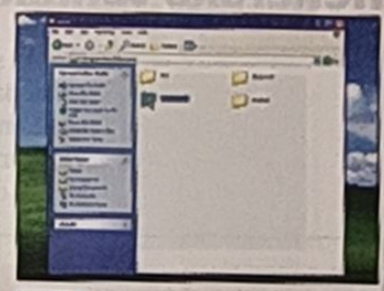
Prejšnji mesec smo vam predstavili vsemogočnega odjemalca za klepet *Trillian* ter vam pokazali, kako ga nastaviti tako, da bo omogočal delovanje množice računov za takojšnje sporočanje. Če ste nam količkaj podobni, pa boste takoj po namestitvi *Trillian* poskrbeli, da bo program tudi izgledal po vašem okusu. Po vseh standardih je privzeta preobleka sicer čisto v redu, če pa ste ljubeče izdelali svojo lastno, zelo posebno namizno temo, pa se verjetno ne boste zadovoljili z ničimer, kar bi lahko ogrozilo učinek vašega magnuma opusa. Na uradni spletni strani *Trillian* je na razpolago velika izbira preoblek, ki bodo ustrezale številnim temam (**www.ceruleanstudios.com**). Če tukaj primerne preobleke slučajno ne boste našli, vam bo iskanje z Googlom navrglo nekaj alternativnih virov. Prepričajte pa se, da je preobleka, ki jo želite naložiti, združljiva z različico *Trillian*, ki jo uporabljate – nekatere preobleke so narejene za *Trillian Pro* in ne bodo delale z vsemi različicami. Vsekakor pa se nam pridružite tudi naslednji mesec, ko vam bomo pokazali, kako lahko iz *Trillian* iztisnete še več. **PCF**

## >>PREOBLAČENJE

Dodelite *Trillian* novi videz.

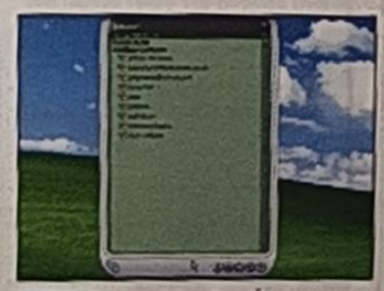


**01** Odpravite se na **www.ceruleanstudios.com/skins/index.php** in izberite preobleko. Na uradnem forumu lahko tudi najdete nasvete o tem, kje poiskati nove preobleke.



**02** Večina preoblek je shranjena v formatu ZIP – odpakirajte jih v **C:\Program Files\Trillian\skins**. Tu bi morala sedaj biti podmapa za novo preobleko. Če je ni, jo ustvarite sami.

**03** Zaženite *Trillian*, izberite **Options** in nato **Preferences** ter **Skins**. Zaženite izbiralca preoblek, izberite novo preobleko, zaprite program in ga nato ponovno zaženite, da aktivirate novo preobleko.



**04** Postopek končan. Če se preobleka, ki ste jo prenesli in namestili, ne prikaže v izbiralcu preoblek, verjetno ni združljiva z *Trillian 0.74* – vse preobleke niso združljive s to različico.

↘ NMAPWIN

# ZAKLENITE VRATA

NA DISKU

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 10 MINUT

Internet je lahko nevaren za vaše podatke – razkrili vam bomo, kako uporabiti pregledovalnik vrat, da boste korak pred hekerji.

**24-KARATNI TRIK**

**>>POŽARNI ZID V XP**

Veliko uporabnikov viha nos nad požarnim zidom, ki je vključen v Windows XP, vključno z izjavami v slogu: "Dan, ko bo Microsoft naredil nekaj, kar ne smrdi, bo dan, ko bodo pričeli izdelovati gorgonzolo." Dejstvo pa je, da dotični požarni zid svoje delo prav dobro opravlja in solidno ščiti vaš računalnik. Je že res, da ne ponuja možnosti, ki jih imajo naprednejši požarni zidovi, kot je pregledovanje vsebine podatkovnih paketov in zaznavanje praznih paketov, a vsaj zapre vsa vrata, ki bi drugače ostala odprta.

Če želite omogočiti požarni zid, pojdite na jeziček **Properties** vaše internetne povezave, izberite **Advanced** in označite polje **Protect my computer and network**.

Ko je Trojica iskala računalnik, v katerega bi lahko vdrla v *The Matrix Reloaded*, je za to potrebovala le nekaj sekund v ukazni vrstici v UNIX-u. In ne, ni uporabila nobene futuristične hekerske tehnike, ki je še nekaj sto let ne bomo odkrili. Za razliko od filmov, kot sta *Hackers* in *Swordfish*, kjer so prikazani kičasti 3D vmesniki, na račun katerih izgleda hekanje strašno kul, je v *The Matrix Reloaded* Trojica uporabila čisto običajno hekersko tehniko, ki tudi v Windows XP deluje tako, kot je deloval na računalnikih v *The Matrix*. Način se imenuje pregledovanje vrat.

**V Hollywoodu so končno pogruntali pravo. Trojica med hekanjem z *Nmapom* v *The Matrix Reloaded* vidi takšen zaslon.**

## Vrata v poletje

Vsaka aplikacija za Windows, ki sprejema povezave z zunanjim svetom (storitev) si prisvoji vrata z določeno številko, preko katerih deluje, ta vrata pa so označena s številkami od 1 do 65535. Vrata 80, na primer, so tista, preko katerih običajno deluje storitev HTTP, vrata 21 pa običajno zaseda storitev FTP. Če bi zlonamerni heker želel najti varnostno luknjo na vašem računalniku, bi pričel s preizkušanjem vseh vrat na računalniku, da bi videl, katera se odzivajo na enostavno preverjanje in katera so zaprta. Vsakič ko se računalnik odzove, heker ve, da je našel odprta vrata v vaš sistem – to seveda pomeni, da se vam splača zapreti vsa vrata, ki niso v uporabi, s čimer boste močno zmanjšali možnost vdora v vaš računalnik. Pregledovanje 65.000 vrat se mogoče zdi težavno opravilo, a Trojica in vsi ostali hekerji tam zunaj vedo za čisto enostaven način.

**"V *The Matrix Reloaded* Trojica uporabila običajno hekersko tehniko, ki deluje tudi v Windows XP"**

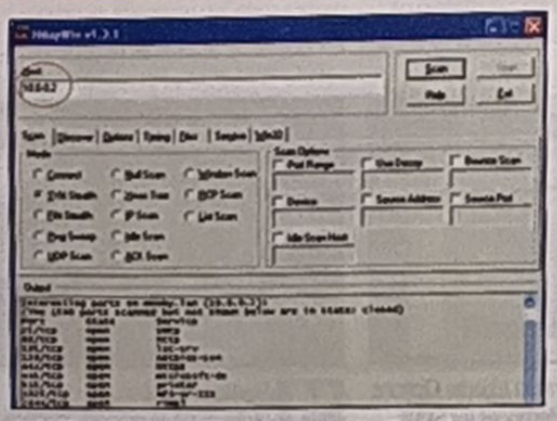
Najboljše orodje za pregledovanje vrat, ki je na voljo, se imenuje *Nmap*, na voljo pa je na spletni strani **www.insecure.org**. Za ta vodič smo uporabili orodje *NmapWin 1.3.1.*, ki je v bistvu Nmap, opremljen z enostavnim vmesnikom, najdete ga pa lahko na disku. Sneti in namestiti boste morali tudi *Windows Packet Capture Library*, ki je na voljo na **http://winpcap.polito.it** – ta knjižnica *Nmapu* omogoča pošiljanje in prejemanje programskih paketkov. *Nmap* namreč deluje tako, da razpošilja popačene podatke in nato analizira odziv.

Ko namestite program s priloženega diska (nasvet: *Nmapu* ne dovolite, da teče kot storitev), ga zaženite in si oglejte vmesnik – možnosti so precej jasne, prav tako pa se splača eksperimentirati z nastavitvami..

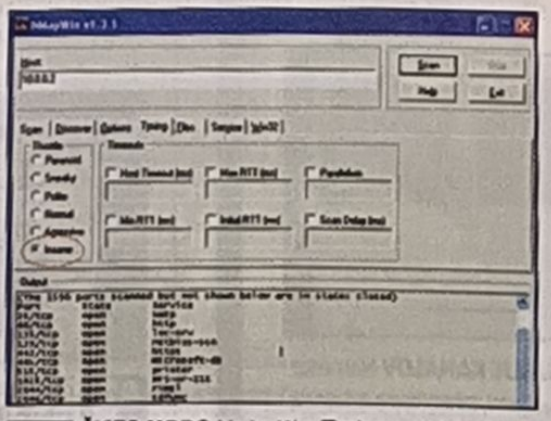
## Preglejte svoj PC

Na začetku v polje **Host** vnesite vaš IP naslov. Orodje sicer omogoča tudi pregledovanje

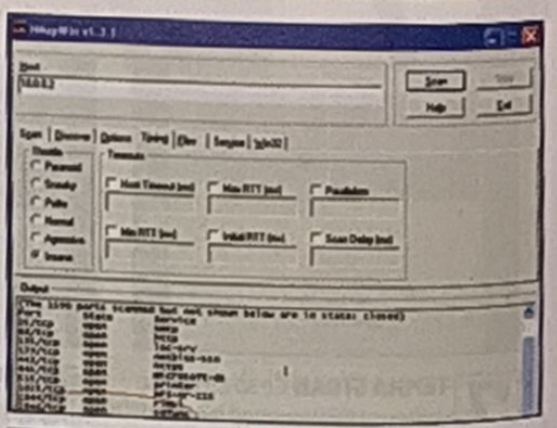
## >>ZAVARUJTE SE Preglejte svoj računalnik in poiščite luknje.



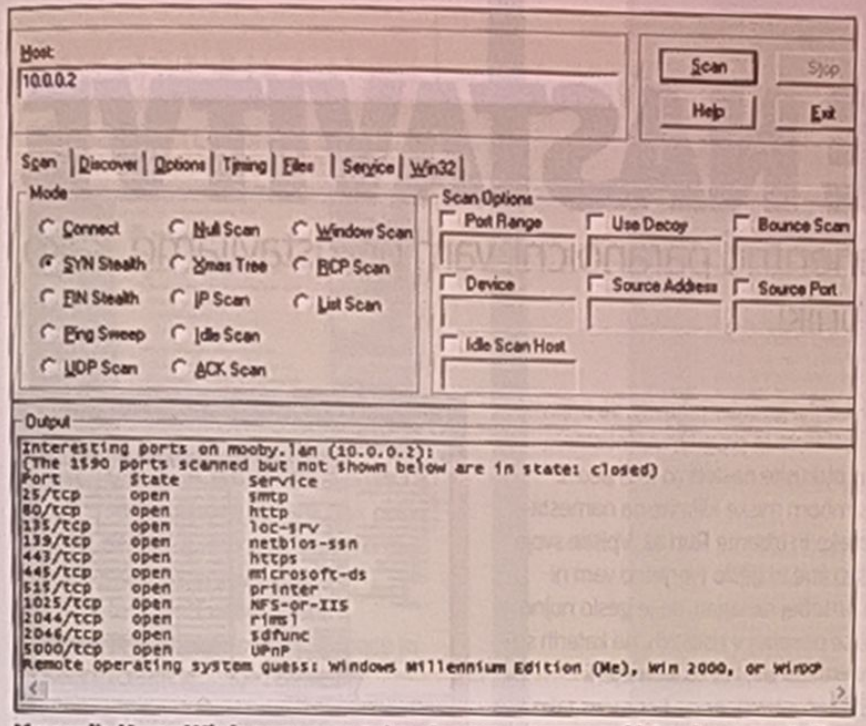
**01 LJUBO DOMA** Najprej vnesite IP naslov gostitelja, ki ga želite preiskati. Privzeto *Nmap* pregleda vsa vrata na tistem sistemu, kar pa lahko omejite tako, da označite **Port Range**.



**02 ČISTO NORO** Na jezičku **Timing** nato izberite **Insane**. Ta možnost je najboljša za lokalno pregledovanje, saj se ne trudi izmikati požarnim zidovom, zaradi česar je hitrejša.



**03 PREGLEDANO IN SPOROČENO** Kliknite še na **Scan**, počakajte 10 sekund in preverite rezultate. Odprta vrata lahko predstavljajo varnostno luknjo – iz varnostnih razlogov zaprite vsa neuporabljena vrata.




**Vmesnik *NmapWin* je zasnovan tako, da vam pomaga pri iskanju varnostnih lukenj na vašem računalniku, za uporabo pa ni potrebno prebrati zašpehanega priročnika.**

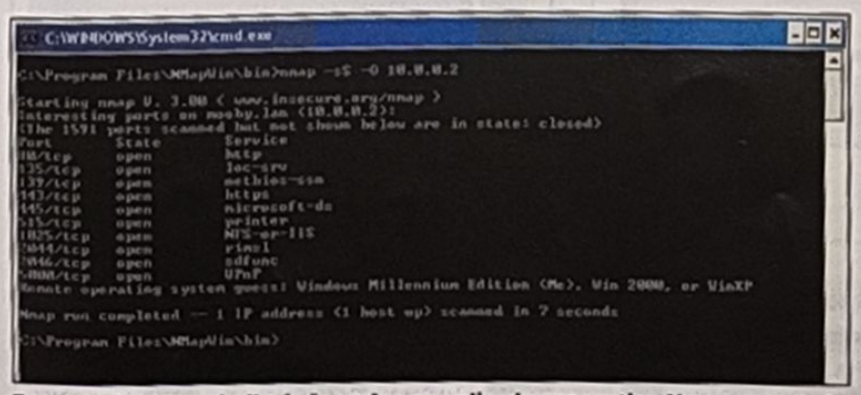
drugih računalnikov, a nas bolj zanima, kako odprt za "obiskovalce" je naš PC, zato vnesite svoj lokalni IP naslov – vnesti je potrebno veljaven naslov, ki ni zanka.

Nato aktivirajte jeziček **Timing** in pod **Throttle** izberite **Insane**. S to možnostjo lahko *Nmap* omejite na pregledovanje določenega števila vrat vsako sekundo – večina požarnih zidov in programov za zaznavanje vdorov zažene preplah, če kak program od zunaj brska po več vratih v krajšem časovnem intervalu. Z izbiro možnosti **Sneaky** ali **Paranoid** lahko to preprečite. Če pregledujete lokalni računalnik, bo program tako ali tako deloval neodvisno od požarnega zidu, tako da to ni problem. Z izbiro načina Insane bo program pregledoval kolikor je le mogoče hitro in s tem kar najbolj skrajšal čas delovanja.

Ko se izpišejo rezultati, boste videli, da je *Nmap* naštel vsa trenutno odprta vrata v vašem sistemu in storitve, ki so običajno povezane z določenimi vrati. Oznaka **Open** ob vratih pomeni, da so ta odprta in da prosto sprejemajo povezave, kar pomeni, da jih je mogoče uporabiti za hekanje. Oznaka **Filtered** pomeni, da so vrata sicer odprta, a promet preko njih spremlja kak požarni zid, oznaka **Closed** pa pomeni, da operacijski sistem preprečuje dostop do vseh vrat. Oznaka **Open** pa vedno ne pomeni, da je skozi ta vrata mogoče hekati. Napredni požarni zidovi nalašč vrata predstavljajo vrata kot odprta, namesto **Filtered**, da bi hekerje vzpodbudili k temu, da bi poskusili vdreti v sistem – tak poskus ne bi obrodil sadov, bi pa heker pustil svoj podpis na strežnikih, da bi ga bilo mogoče izslediti.

Operacija, ki jo *Nmap* privzeto izvaja, je ugibanje, kateri operacijski sistem uporablja oddaljeni računalnik, to pa počne na podlagi odgovorov na poizvedbe. Vedno sicer ne ugane pravilno, a običajno da dovolj natančen odgovor, da lahko hekerji poiščejo pravo skripto za vdor v vaš računalnik. Dober požarni zid bo filtriral rezultate pregledovanja vrat, tako da ugotavljanje operacijskega sistema ni več mogoče, kar pomeni, da bodo hekerji ostali praznih rok.

In še opozorilo – *Nmap* poganjajte samo na lokalnih računalnikih, saj bodo sistemski administratorji izjemno nezadovoljni, če jih uporabite v njihovih omrežjih! **PCF**




**Za napredne uporabnike je še vedno na voljo ukazna vrstica *Nmap*, zato ga je mogoče uporabljati tudi kot del skript.**

## ↘ ONLINE NAPADI

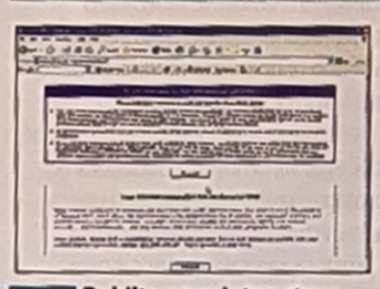
# SHIELDS UP!

## Obiščite ta odličen vir in zavarujte vaš PC pred napadi z interneta.

Ob celi seriji napadov virusov in črvov, je varnost računalnika vroča tema. Nobenega zagotovila ni, da vas bodo protivirusni programi stalno ščitili, saj hekerji in pisci virusov stalno izboljšujejo svoje sposobnosti. Če želite stalno ostati korak pred nevarnostmi, obiščite odlično spletno stran Steva Gibsona, Shields Up! na naslovu **https://grc.com/x/ne.dll?bh0bkyd2**. Na tej strani lahko simulirate različne vdore v vaš PC, da preverite stopnjo varnosti. Poiščete lahko varnostne luknje in poskrbite, da jih boste zakrpali. Shields Up! se redno obnavlja, tako da lahko predstavi vse najnovejše nevarnosti. Vključuje celo učinkovito orodje za odpravljanje nadležnih reklamnih oken v *Messengerju*, ki so tako nadležna za uporabnike Windows XP. **PCF**

## >>PRAVA ZAŠČITA

### Poskrbite, da boste varni pred sovražniki z interneta.



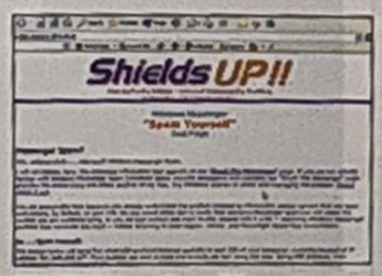
**01** **Pojdite na spletno stran Shields Up! na https://grc.com/x/ne.dll?bh0bkyd2. Kliknite Proceed, da strani dovolite, da pregleda vaš PC.**

**02** **Na glavni strani je na voljo več testov, ki jih lahko poženete na vašem PC-ju. Najprej kliknite na File Sharing. Ta test preveri, če je z interneta mogoče dostopati do vaših datotek.**

**03** **Sedaj preizkusite test Common Ports. Ta pregleda vrata, ki jih hekerji uporabljajo za vdore in lahko pokaže nekaj zaskrbljujočih lukenj. Sledite nasvetom, da to popravite.**

**04** **Kliknite na All Service Ports. S tem boste preverili prvih 1.055 vrat, diagram pa vam bo prikazal, katera so odprta, zaprta ali prikrita. Na dnu strani boste našli varnostne nasvete.**

**05** **Nato izberite Messenger Spam in snemite orodje *Shoot the Messenger*. S tem boste izklopili storitev *Messenger* (ne pa Windows ali *MSN Messenger*, ki sta čisto druga programa).**




**06** **Preverite zaščito v Messengerju s klikom na Spam Yourself. Aplikacija bo poslala nekaj poskusnih spam sporočil vašemu PC-ju. Če jih ne boste videli, ste zaščiteni.**

↘SISTEMSKE IZBOLJŠAVE V WINDOWS

# UPORABNIŠKE NASTAVITVE

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 30 MINUT

Ker smo pri *PCF* permanentno paranoični, vam predstavljamo, kako se spopasti z več uporabniki.

**24-KARATNI TRIK**

**>>ZAŠČITA DATOTEK**

**NAJ BODO POMEMBNE DATOTEKE VARNE**

Uporabniški računi so že o osnovi zasebni, zato gotovo ne želite, da bi si vsi ogledovali vaše datoteke, kadar vas ni v bližini, kajne? Za zaščito datotek morate biti prijavljeni kot administrator, disk pa mora biti formatiran v NTFS. Dotična mapa pa mora biti zasebna – če se nahaja v vaši osebni mapi Documents and Settings tudi bo. Z desnim gumbom kliknite na **"other folders"** in izberite **Properties**, jeziček **Sharing**, kjer določite, naj bodo mape zasebne.

Kot dobro veste, je čisto enostavno nastaviti vaš PC, da ga lahko uporablja več ljudi s čisto lastnimi nastavitvami. Opravilna plošča za upravljanje z uporabniškimi profili v XP je najenostavnejše orodje na svetu, zato bi bilo pisanje o tem, kako deluje, že skoraj žaljiv.

A ko v sistemu nastavite več uporabnikov, še ne pomeni, da je vaše delo opravljeno. Slabo nastavljeni uporabniški računi lahko vodijo do najrazličnejših težav, med katere spada celo pomanjkanje prostora na disku.

Najbolj nadležno pri deljenju računalnika je dejstvo, da se ljudje ponavadi niti najmanj ne ozirajo na ostale uporabnike. Ker imate lastno namizje in nastavitve lahko hitro pozabite, da računalnik uporablja še kdo drug, a vseeno ni opravičila za vaše početje, če si kar tako prisvojite celoten disk.

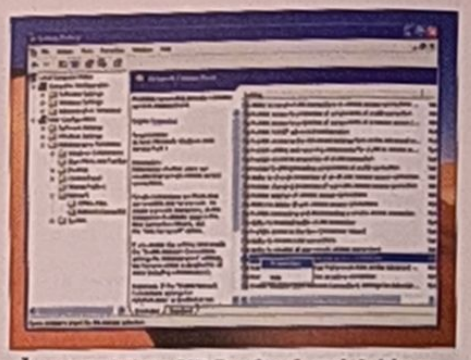
Na srečo pa ima XP odlično rešitev zoper takšno početje, saj omogoča dodeljevanje količin prostora na disku za vsakega uporabnika. Administratorji lahko tako omejijo količino prostora za vsakega uporabnika posebej.

## Priročne omejitve

Če kakšnemu sebičnemu gumpcu ne morete zaupati, da bo pustil Windows pri miru, ko se bo prijavil, je prava rešitev omejitev uporabniških pravic. Te lahko sicer povzročajo določene težave, še posebej kadar bi tak uporabnik rad namestil kak program, katerega uporabe mu ne nameravate preprečiti. Lahko ga sicer odjavite, se prijavite z lastnim računom in program namestite, lahko pa preizkusite naslednjo bližnjico. Z desnim gumbom miške kliknite na namestitveno datoteko in izberite **Run as**. Vpišite svoje uporabniško ime in geslo (verjetno vam ni potrebno posebej razlagati, da je geslo nujno potrebno, še posebej v sistemih, na katerih so tako administratorski, kot tudi omejeni uporabniški računi – sicer pa ta proces tako ali tako ne deluje, če niste določili gesla) in kliknite **OK**. Program bi se moral namestiti. Če vam bolj odgovarja, da ta funkcija ni na voljo, se prijavite kot administrator, z desnim gumbom miške kliknite na **My Computer** in izberite **Manage**. Izberite **Services and Applications➡Services** in poiščite **Secondary Logon service**. Z desnim gumbom kliknite na to možnost in izberite **Properties**, nato pa **Startup type:** nastavite na **Disabled**. Tako boste onemogočili zagon ukaza **Run as:**. Postopek ponovite, ko boste želeli možnost spet omogočiti.

## Preprečite vse!

Še zadnji trik: če želite določenim uporabnikom preprečiti zagon določenih programov na vašem PC-ju, sledite vodiču spodaj (uporabniki XP Pro lahko do te možnosti dostopajo kar iz Windows). Z desnim gumbom miške kliknite na izvršilno datoteko programa in izberite **Properties➡Security**. Izberite ali dodajte uporabnika, kateremu želite preprečiti dostop



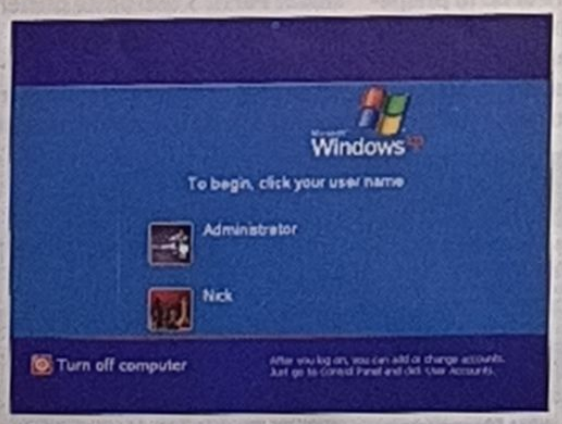
**Če uporabljate XP Professional, lahko z orodjem Group Policy Editor fino uglasite uporabniške nastavitve.**

in potrdite vsa polja **Deny**. Pri *PCF* ne prevzemamo odgovornosti za morebitne fizične obračune, ki jih bo to dejanje povzročilo.

Če uporabljate XP Professional, se lahko igrate s celo vrsto nastavitev v orodju **Group Policy Editor**, do katerega dostopate s klikom na **Start➡Run**. V vnosno polje vpišite gpedit.msc in pritisnite **[Enter]**. Nastavitve, ki jih iščete, boste našli na jezičku **User Configuration**, odličen vodič za začetek pa se nahaja na **http://support.microsoft.com/?kbid=307882**.

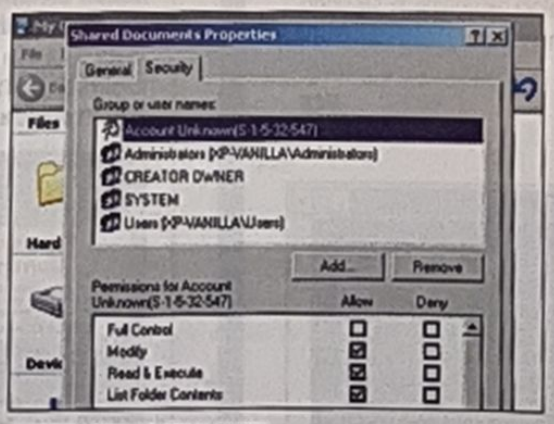
**PCF**

## >>NE-ENOSTAVNO DELJENJE DATOTEK Funkcije XP Pro v različici Home.



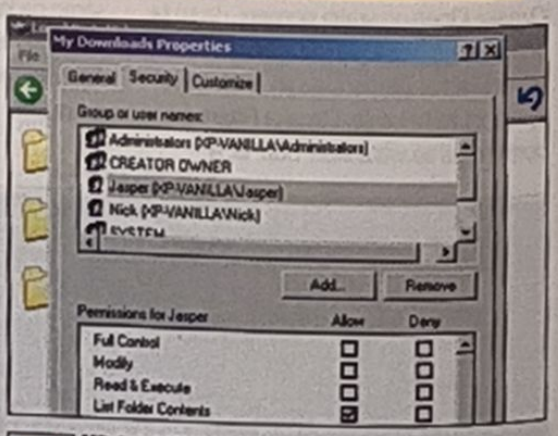

**01 VARNA IGRA**

Če si želite poln nadzor nad pravicami dostopa do map in datotek v XP Home, zaženite PC v varnem načinu. Prijavite se kot Administrator ali z vašim uporabniškim računom in ob pozivu kliknite na **Yes**.




**02 VARNOSTNI SVET**

Z desnim gumbom kliknite na mapo, ki jo želite spremeniti in izberite **Properties➡Security**. Na dnu boste videli seznam pravic. Na **http://support.microsoft.com/?kbid=304040** lahko preberete, kako delujejo.

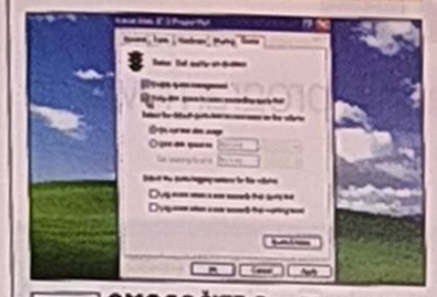



**03 KDO LAHKO BERE**

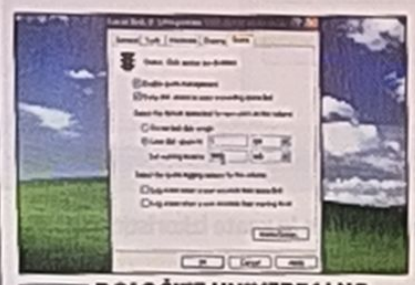
Če želite nekaterim uporabnikov dovoliti dostop do mape, kliknite na **Add**, vnesite uporabniško ime in kliknite **OK**. Pod **Allow** naj bosta označeni le možnosti **Read** in **List Folder Contents**, preden kliknete na **OK**.

## >>OMEJITEV

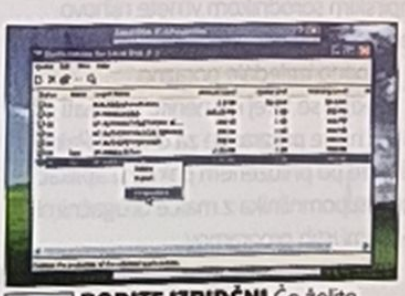
Omejite prostor na disku.



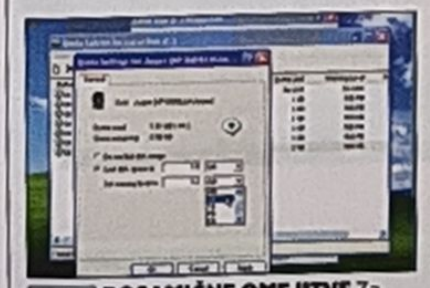
**01** **OMOGOČITE** Omejitve prostora se dodeljujejo za vsak disk posebej. Z desnim gumbom kliknite na disk, izberite **Properties➡Quota** in aktivirajte polje **"Enable quota management"**, nato pa **"Deny space to users exceeding..."**. Kliknite **Apply**.



**02** **DOLOČITE UNIVERZALNO OMEJITEV** Če bi radi bili enakopravni, kliknite na gumb **"Limit disk space to"**. Določite mejo, ki uporabnikov ne bo preveč omejevala, a bo vseeno sebičnim preprečila, da bi si prilastili cel disk. Kliknite **OK**.



**03** **BODITE IZBIRČNI** Če želite dodeliti omejitve za vsakega uporabnika, kliknite na gumb **Quota Entries...**. Prikazal se bo seznam uporabnikov. Z desnim gumbom kliknite na profil (po potrebi razširite **Logon Name**) in izberite **Properties**.



**04** **POSAMIČNE OMEJITVE** Za uporabnika lahko odstranite omejitve prostora ali mu dodelite določeno količino v polja za opozorila. Kliknite **OK**, ko zaključite z delom in se premaknite na naslednjega uporabnika ali izberite **Quota➡Close**, da okno zaprete. Kliknite **Apply**, ko končate.


PRENOSNIKI

HOLLYWOOD
15,2" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
Intel® Pentium® M processor 1,4GHz
256MB DDR delovnega pomnilnika
NVIDIA GeForce FX5200, 64 MB
Trdi disk 40GB,DVDRW2/1/8/16/10/24
Zvočna kartica 16bit, full duplex
PCMCIA, paralelni port, VGA izhod
TV izhod, 2 x USB2.0, Dvona plošča
Smart Li-ion bat, Fire Wire IEEE 1394
Fax modem 56k, mrežna 10/100, IrDA
Intel® PRO/Wireless 802.11b
31,5mmx352mmx260mm, teža 3kg
3 letna garancija
419.900 SIT

CINEMA
15,4" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1280 x 854
Intel® Pentium® M processor 1,3GHz
512MB DDR delovnega pomnilnika
Nabor čipov Intel 1855 do 64MB
Trdi disk 40GB,DVDRW2/1/8/16/10/24
Zvočna kartica 16bit, full duplex
PCMCIA, VGA izhod
TV izhod, 3 x USB2.0, Dvona plošča
Smart Li-ion bat, Fire Wire IEEE 1394
Fax modem 56k, mrežna 10/100
Intel® PRO/Wireless 802.11b
Torbica za prenosni računalnik
27,5mmx360mmx273mm, teža 2,8kg
3 letna garancija
419.900 SIT

BLOCKBUSTER MOBILE
15" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1400 x 1050
Mobile Intel® Pentium®4 2,0GHz
512MB DDR delovnega pomnilnika
ATI Radeon 9000 Mobility 64MB
Trdi disk 40GB, CDRW/DVD enota
Zvočna kartica 16bit, full duplex
PCMCIA 1 x Type II, paralelni port
TV izhod, 2 x USB2.0, Dvona plošča
IrDA, Smart Li-ion baterija
Fax modem 56k, mrežna 10/100
Fire Wire IEEE 1394
Programska oprema:
Windows XP Home ANG, Power DVD
Star Office, Nero Burning ROM
38mmx328mmx278mm, teža 3,1kg
3 letna garancija
399.900 SIT

BLOCKBUSTER 2.4
15" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
Intel® Pentium®4 2,4GHz
512MB DDR delovnega pomnilnika
ATI Radeon 9000 Mobility 64MB
Trdi disk 40GB, CDRW/DVD enota
Zvočna kartica 16bit, full duplex
PCMCIA 1 x Type II, paralelni port
TV izhod, 2 x USB2.0, Dvona plošča
VGA, Smart Li-ion baterija
Fax modem 56k, mrežna 10/100
Fire Wire IEEE 1394
Programska oprema:
Windows XP Home ANG, Power DVD
Star Office, Nero Burning ROM
38mmx328mmx278mm, teža 3,1kg
3 letna garancija
349.900 SIT

HUMMER FORCE
Zaslon 15,1"
Ločljivost 1024x768
CPU Portable Intel P4 2,66GHz
Spomin 512MB
Trdi disk 40GB
CRW DVD
Grafična kartica Nvidia GeForce FX5600 128MB
Zvočna kartica 16bit
Modem 56k
Mrežna kartica 10/100
Vmesniki: TV izhod, VGA izhod, PCMCIA,
Paralelni vmesnik, 4 x USB 2.0, Firewire,
VGA, card reader
Baterija:Smart Li-ion
Dimenzije:30 x 345 x 282 mm
Teža:3,5 kg
Operacijski sistem:Win XP Home eng.
Darila: torbica
3 letna garancija
379.900 SIT

BLOCKBUSTER AMD
15" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
AMD Athlon Mobile 2000+
512MB DDR delovnega pomnilnika
ATI Radeon9000 Mobility 64MB
Trdi disk 40GB , CDRW/DVD enota
Zvočna kartica 16bit, full duplex
PCMCIA 1 x Type II, paralelni port
TV izhod, 2 x USB2.0, Dvona plošča
IrDA, Smart Li-ion baterija
Fax modem 56k, mrežna 10/100
Fire Wire IEEE 1394
Programska oprema:
Windows XP Home ANG, Power DVD
Star Office, Nero Burning ROM
38mmx328mmx278mm, teža 3,1kg
3 letna garancija
334.900 SIT

BEETLE
15,1" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
Intel Celeron 2,4GHz
256MB DDR delovnega pomnilnika
Nabor čipov SiS 651
Trdi disk 30GB , CDRW/DVD enota
Zvočna k. 16bit full duplex
TV izhod, 2 x USB2.0, Dvona plošča
Smart Li-ion baterija, VGA izhod
PCMCIA 1 x Type II, paralelni port
Fax modem 56k, mrežna 10/100
Fire Wire IEEE 1394
Programska oprema:
Windows XP Home ANG, Power DVD
Star Office, Nero Burning ROM
38mmx345mmx282mm, teža 3,5kg
3 letna garancija
279.900 SIT

GERICOM prenosniki
3 leta garancije
doplačilo 35.000 SIT+ ddv
vsi modeli 2 - leti garancije

LCD MONITORJI

AOC EYES VALUE

15" LCD 82.990 SIT
17" LCD 109.990 SIT
17" LCD 121.990 SIT
DVI, VRTLJIV ZASLON
19" LCD 168.990 SIT

DIGITALNI FOTOAPARATI

SAMSUNG Digimax V4:
4,0 M točk, 12 x zoom (38-114mm)
SD kartica 32 MB
torbica
89.990 SIT

SAMSUNG Digimax V3:
3,2 M točk 12 x zoom (38-114mm)
SD kartica 16 MB
torbica
79.990 SIT

SAMSUNG Digimax 420:
4,0 M točk, 12 x zoom (38-114mm)
Vgrajeni interni spomin 32 MB
torbica
79.990 SIT

SAMSUNG Digimax 360:
3,2 M točk, 12 x zoom (38-114mm)
Vgrajeni interni spomin 16 MB
torbica
65.990 SIT

SAMSUNG Digimax 300:
3,2 M točk, 12 x zoom (38-114mm)
Vgrajeni interni spomin 16 MB
torbica
65.990 SIT

SAMSUNG U-CA3
3,2 M točk, 9 x zoom (38-114mm)
MPEG-4 video
torbica
65.990 SIT

Intel, Intel Inside in Pentium so registrirane zaščitne blagovne znamke podjetja Intel Corporation.

Vse cene so v SIT in vsebujejo DDV. Za morebitne tiskarske napake ter spremembe cen ne odgovarjamo.

SISTEMI

anni DIAMANT [ČRNO OHIŠJE]

| | |
|---|---|
| Osnovna plošča | INTEL D865PERL, FSB800, DUAL DDR 400, 2xSATA, USB 2.0 |
| Procesor | Intel® Pentium® 4 2.6GHz/800 MHz512kC, BOX |
| Delovni spomin | DDRAM 512MB, 400MHz |
| Trdi disk | 120 GB, 7200 obr, SATA |
| CD-ROM | CDRW 52x24x52x |
| Disketna enota | Floppy 3,5" |
| Grafična kartica | ATI Radeon 9200, 128MB, DVI, TV |
| Ohišje | midi tower ATX, 350W, front USB+FW+SB |
| Tipkovnica | Multimedijska |
| Miška | Optična s koleščkom |
| Podloga | Anni |
| Zvočniki | 300W |
| Garancija | 2 leti |

Cena z Win XP Home (brez monitorja) 230.625 SIT

anni BISER

| | |
|---|---|
| Osnovna plošča | Osnovna plošča z integrirano zvočno in mrežno kartico + USB2.0 |
| Procesor | Intel Celeron 2,4GHz |
| Delovni spomin | DDRAM 256MB, 333MHz |
| Trdi disk | 40 GB, 7200 obr |
| CD-ROM | CDRW 52x 24x 52x |
| Disketna enota | Floppy 3,5" |
| Grafična kartica | GeForce4 MX-440, 64MB |
| Ohišje | MIDI tower ATX |
| Tipkovnica | Multimedijska |
| Miška | Optična s koleščkom |
| Podloga | Anni |
| Zvočniki | 200W |
| Garancija | 2 leti |

Cena z Win XP Home (brez monitorja) 133.240 SIT

anni CIRKON

| | |
|---|---|
| Osnovna plošča | Osnovna plošča z integrirano grafično, zvočno in mrežno kartico |
| Procesor | Intel Celeron 2.0GHz |
| Delovni spomin | DDRAM 256MB, 333MHz |
| Trdi disk | 40 GB, 7200 obr |
| CD-ROM | 52x |
| Disketna enota | Floppy 3,5" |
| Ohišje | MIDI tower ATX |
| Tipkovnica | Multimedijska |
| Miška | Optična |
| Podloga | Anni |
| Zvočniki | 200W |
| Garancija | 2 leti |

Cena z Win XP Home (brez monitorja) 112.340 SIT

Podutiška 92, 1000 Ljubljana | www.anni.si | 01|583 99 99

anni

ZAPISLJIVI CD-R MEDIJI

48x

| | | | |
|---|---|---|---|
| slim-10 | 1.090,00 SIT | cake-50 | 3.990,00 SIT |
| cake-25 | 2.090,00 SIT | cake-100 | 7.690.00 SIT |

↘ DLANČNIKI

# SKRIVNOSTI SISTEMA

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 10 MINUT

Dlančnik lahko oplemenitite s celo serijo uporabnih programov, a ne pozabite, da je že sam sistem mogočno orodje.

**24-KARATNI TRIK**

**>>VARNOST PODATKOV**

Podatki, ki jih prenašate s seboj v dlančniku, znajo biti tudi občutljive narave, zaradi česar jih boste vsekakor želeli skriti pred nepovabljenimi pogledi. Zato lahko dlančnik zaklenete, da ga brez gesla nihče ne bo mogel uporabljati. Na dlančniku izberite **Prefs > Security**, pod **Password** izberite geslo, pod **Currretny Privacy** izberite, kako skriti naj bodo vaši podatki, pod **Auto Lock Handheld** pa izberite, ali se naj dlančnik sploh zaklepa oziroma kdaj se naj zaklene.

**GESLO** Vnašanje gesla zna biti včasih nadležno. Če ste zviti, si lahko omislite geslo, ki ga boste lahko preko sistema Graffiti čim prej vnesli.

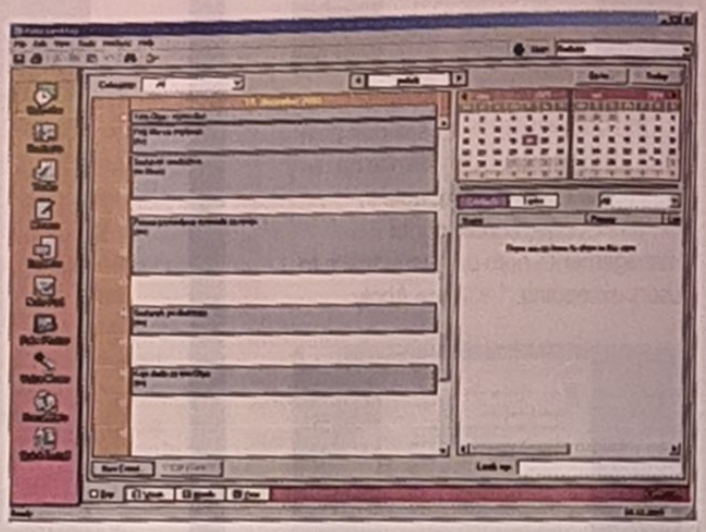
Dlančnik ni tiste vrste oprema, ki bi jo bilo mogoče dobiti brez nameščenega operacijskega sistema, saj je nameščanje le-tega precej bolj kompliciran početje, kot nameščanje sistema na PC. Prav tako pa je že sama poanta dlančnika, da bi naj bil polno funkcionalen in skrajno uporaben že v trenutku, ko ga prvič vklopite.

Palm OS pri tem seveda ni izjema. Programska oprema, ki jo dobite poleg dlančnika, ne vključuje le vmesnika za sinhronizacijo podatkov, temveč odlično orodje za osebno organizacijo. Dlančnike Palm lahko seveda sinhronizirate z vsemi različicami *Outlooka*, a če tega nimate, predstavlja ta le dodaten in celo popolnoma nepotreben izdatek.

*Palm Desktop* v enem vmesniku združuje vsa orodja, ki jih potrebujete za delo. Iz enega vmesnika lahko zaganjate orodje za sinhronizacijo dokumentov, multimedijskih datotek, opomnikov in stikov ter seveda orodje za nameščanje novih aplikacij. Vsa orodja vmesnika pa je seveda mogoče uporabljati tudi na računalniku.

## Organizacija čez vse

*Palm Desktop* torej ponuja vse, kar potrebujete za osebno organizacijo. No, omare vam ne bo pospravil in s pomivanjem posode preverjeno tudi noče imeti ničesar, lahko pa vas opominja na vse pomembne dogodke in opravila, na katera bi drugače mirno pozabili, in shrani vse vaše stike. Kar koli vnesete na računalniku ali dlančniku, se ob vsaki sinhronizaciji uskladi, tako da ste lahko prepričani, da boste vedno na tekočem. Organiziran človek pa ne ve le, kje so spravljene čiste nogavice in kam je prejšnji teden zatlačil prazno vrečko čipsa, temveč ve celo to, kje je njegov denar, kar pomeni, da orodje za organizacijo ne bi bilo popolno, če ne bi vključevalo možnosti za nadzor izdatkov. Prav ta aplikacija je edina pomanjkljivost programa, saj slovenskih tolarjev ni na seznamu valut, tako da bo potrebnega nekaj "prilagajanja" programa lastnim potrebam ali pa pač ustvariti preglednico v *Excelu*, ki jo je mogoče čisto enostavno uporabljati tudi na dlančniku.



**Dlančnik je lahko mogočno orodje, če le znate izkoristiti vse njegove zmogljivosti.**

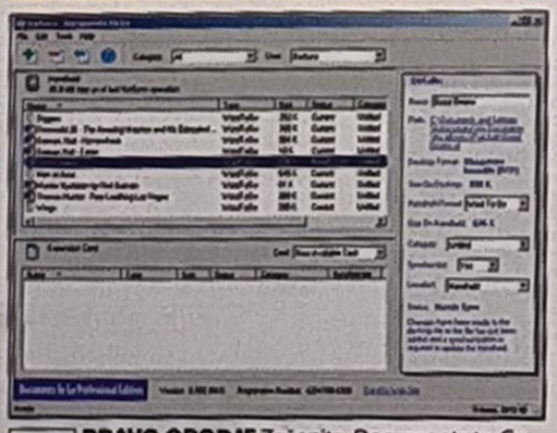
## Zakaj ne bi še več?

Ker so dlančniki Palm nove generacije multimedijsko obdarjeni, si je na njih seveda mogoče ogledovati tudi slike. Te je mogoče brez težav sinhronizirati in shraniti v pomnilnik dlančnika, a kaj, ko vse fotografije, ki ste jih posneli, verjetno niso takšne, da bi si jih resnično želeli kazati naokoli. Največji problem pri tem pa je, da veliko izbire pač nimate. Lahko se blamirate s slabimi posnetki ali pa investirate v nakup programa za obdelavo slik. Ali pa preprosto uporabite *Palm Desktop* in s pomočjo urejevalnika popravite najhujše napake. Možnosti obdelave so močno omejene, saj lahko približno popravite osvetlitev in kontrast ter vampirskim sorodnikom vrnete njihovo dejansko barvo oči, a fotografije v končni fazi vsaj ne bodo izgledale porazno.

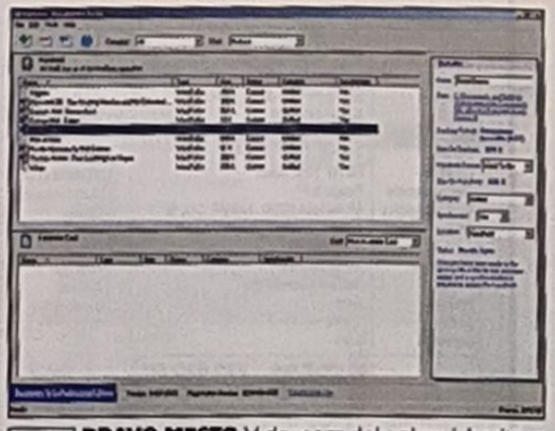
Preden se torej namenite sneti najrazličnejše programje za dlačnik Palm, poklikajte po priloženem paketku aplikacij in ne bašite pomnilnika z malce drugačnimi izvedbami istih programov.

**PCF**

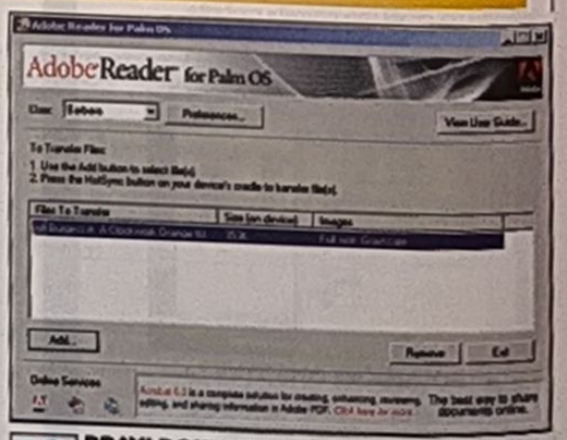
## >> DOKUMENTI NA POTI Kako torej spraviti dokument v dlančnik?



**01 PRAVO ORODJE** Zaženite *Documents to Go* in kliknite na ikono z zelenim plusom. V pogovornem oknu za dodajanje dokumentov poiščite želen dokument, kliknite nanj in nato na **Open**. Program bo samodejno pretvoril dokument v obliko, ki jo bo dlančnik znal prikazati.



**02 PRAVO MESTO** V desnem delu okna izberite, v kakšni obliki želite prenesti dokument, v katero kategorijo naj se shrani in kam ga želite shraniti, na dlančnik ali pomnilniško kartico. Ko je to opravljeno, le še zaženite sinhronizacijo.




**03 PRAVI DOKUMENT** Dokumente v formatu PDF pa je potrebno sinhronizirati z vmesnikom *Adobe Reader for Palm OS*. Sam postopek je praktično identičen, le pretvorba dokumentov traja nekoliko dlje. Ko so dokumenti izbrani in pretvorjeni, jih le še sinhronizirajte.

poslovni ADSL

# varen
# hiter zanesljiv
# internet

- omrežje rezervirano za poslovne uporabnike
- hiter in enostaven priklop
- rešitve prilagodimo vašim potrebam
- aktivna zaščita pred virusi in nezaželeno pošto

varnost | mobilnost

**www.amis.net**

**080 20 10**

zanesljivo amis

↘TURBOCAD 7

# UMETNOST OBLIKOVANJA

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 30 MINUT

DRUGI DEL

Imate dovolj primitivizma? Zagrizite v vodič, s katerim boste 3D modele v *TurboCAD-u 7* popeljali na novo stopnjo.

**24-KARATNI TRIK**

**>>IZBOČENJA**

**V KATERI RAVNINI STE?** TurboCAD vstavlja objekte na isto ravnino, ki vključuje tudi vašo začetno točko (če mu seveda ne poveste, naj uporabi katero drugo). Če narišete škatlo in želite vanjo vstaviti valj, ki ga želite izbrisati in tako ustvariti luknjo, poskrbite, da bo osnovni krog postavljen na sredino osnovne ploskve škatle in ga nato izbočite v isti smeri, kot ste izbočili škatlo.

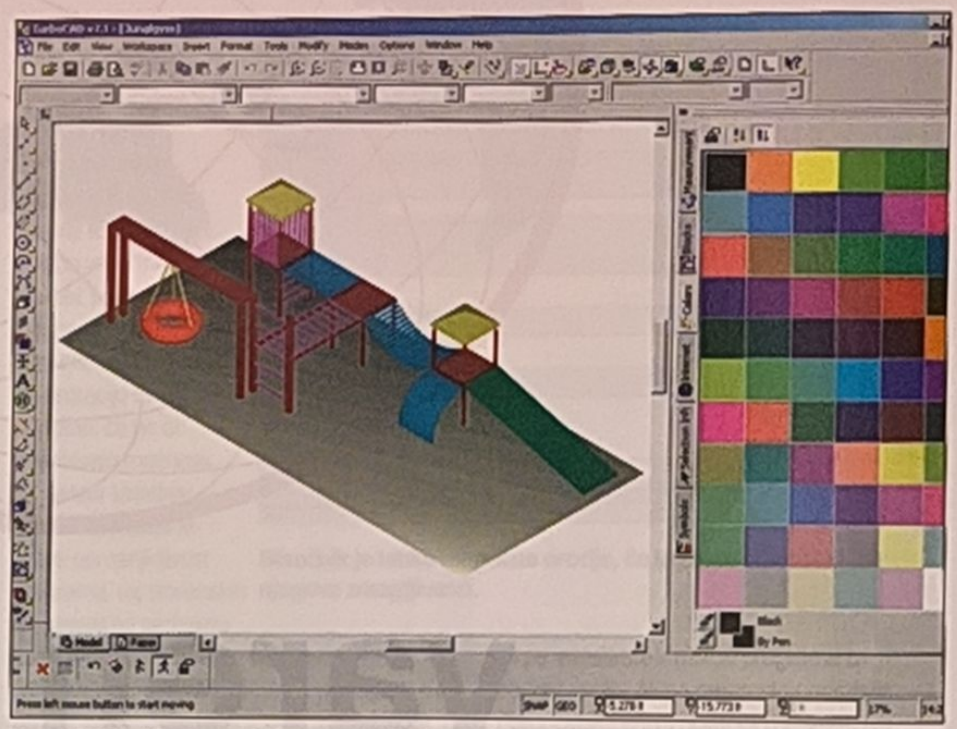
Ne trdimo, da so primitivni vsi, ki ne uporabljajo programov CAD. Za arhitekta so primitivni krofi in čokoladke, ki smo vam jih pokazali v prejšnjem vodiču. Tiste kocke, krogle in ovali pa so osnovni gradniki vseh tridimenzionalnih oblik.

Verjetno pa ste tudi opazili, da je te predmete potrebno dodatno izboljšati, da so podobni realnim predmetom. Ne skrbite, saj *TurboCAD* ponuja vsa orodja, ki jih potrebujete za pretvarjanje enostavnih likov v kompleksne modele. In če niste kupili 22. številke *PCFormata*, v kateri smo vam podarili celoten *TurboCAD 7*, obrnite na stran 90, kjer boste izvedeli, kako jo lahko naročite.

## Enostavno opravilo

Osnovni principi CAD-a so čisto preprosti. *TurboCAD* je samo strašansko zmogljiv program za risanje, ki se zdi kompliciran zaradi števila orodij, ki so na razpolago in s pomočjo katerih lahko avtomatizirate določena dejanja. 3D modeliranje vam omogoča ustvarjanje modelov iz polnih likov, namesto iz črt. Edina razlika med enostavno obliko in kompleksnim modelom pa je ta, da slednji zahteva nekaj potrpljenja in načrtovanja.

Preden pričnete z delom, ustvarite grob načrt modela in si zamislite logične korake, po katerih ga boste ustvarjali – ni potrebno da so podrobni – pa ne boste zgrešili. Za vse zaletave bodoče oblikovalce pa ne pozabite, da si *TurboCAD* zapomni vsak napačno zastavljen korak, zato lahko vsako zmedo hitro popravite.



***TurboCAD* je idealno rodoje za ustvarjanje renderiranih 3D objektov, kot je na primer otroško igrišče.**

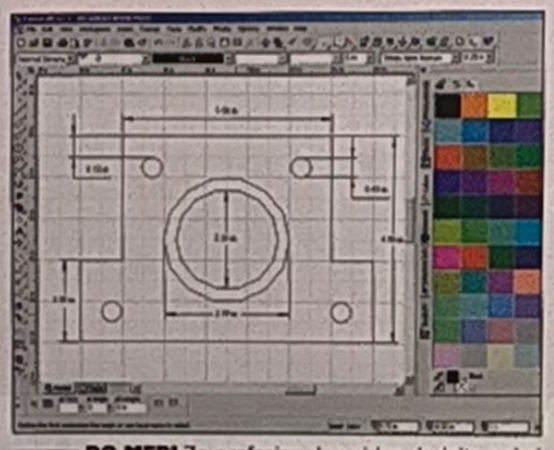
## Matematični pristop

Matematika je pomemben del programov CAD. Vsakič ko kaj narišete ali ko postavite predmet na zaslon, program izračuna položaj predmeta glede na izhodiščno točko. Če združite dva objekta, bo program izvedel matematično operacijo in seštel volumna obeh objektov – ali bo pa odšteval, če izrezujete del objekta. A ne skrbite, saj so vse te operacije avtomatizirane in uporabniku popolnoma nevidne.

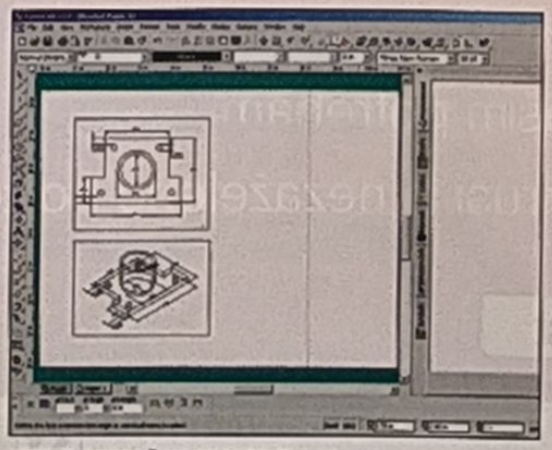
S pomočjo operacije Boolean (resnično/neresnično) bomo ta mesec ustvarili majhen nosilec, mu dodali votel valj in zarisali luknje za vijake. Z renderiranjem bo končni izdelek izgledal profesionalno.

**PCF**

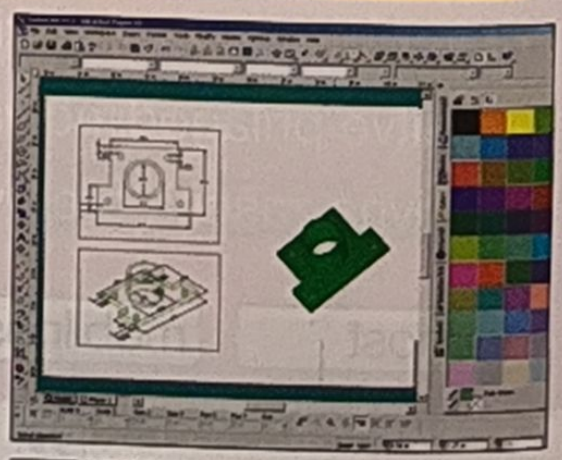
## >>PROSTORSKA SLIKA Pretvorite svoje risbe v Paper Space.



**01** **PO MERI** Za profesionalen videz dodajte nekaj dimenzij vaši risbi. Izberite **Insert➡Dimension s➡Parallel**. Kliknite na en rob in nato še na enega, zarišite v prazen prostor in še enkrat kliknite.



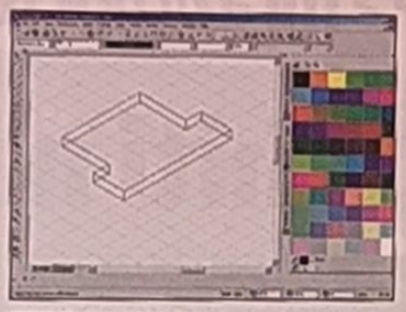
**02** **OBNAŠANJE MODELA** V načinu mreže uporabite **View➡Create View** da zajamete in poimenujete model. Pojdite na **Paper Space** in **Insert Viewport**, določite prostor, izberite pogled ter kliknite na **Go To** in **Close**.



**03** **RENDERIRANJE** Pretvorite renderiran pogled tako, da ga shranite bitno sliko. Pojdite na **Paper Space and Insert➡Picture➡file.bmp**, da sliko postavite na stran. Po navodilih dodajte besedilo s klikom na ikono za besedilo.

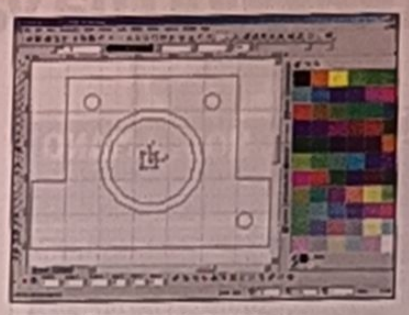
## >>ENOSTAVNO 3D Ustvarite enostaven 3D model s *TurboCAD-om*.

**01** **PRVI KORAKI** Odprite **View➡Camera➡Isometric** z orientacijo SW. Nastavite mrežo preko **Workspace➡Grid➡Display**. Izberite še **Insert➡3D Object➡Box**. Kliknite, da določite osnovo in še enkrat, da določite višino.

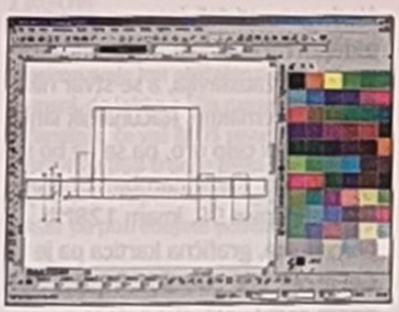


**02** **BOOLEAN** Vstavite še en okvir. Uporabite mrežo ali **View➡Camera➡Plan** da poravnate osi. Kombinirajte oboje z uporabo **Modify➡3D Boolean Operations➡3D Add**. Kliknite na okvir, nato pa še v drugega.

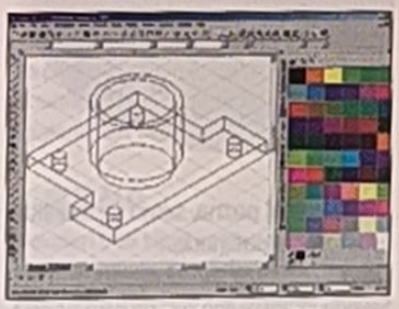
**03** **DOLBITE** Dodajte valj in ga poravnajte na spodnjo ploskev (glej nasvet). Kobinirajte z uporabo **3D Add**. Vanj dodajte še en valj in odštejte njegov volumen z **Modify➡3D Boolean Operations➡3D Subtract**.



**04** **ŠTIRJE VOGALI** Pojdite na **View➡Camera➡Plan➡By World**. Dodajte valj v en kot. Dodajte višino v vrstico **Inspector Bar**. Pojdite na 3D izometrični pogled in odčitajte višino. V pogledu načrta kopirajte in prilepite v vsak kot.



**05** **ZVITO ZAVITO** Če želite preveriti, da ste vse dele pravilno razpostavili, uporabite **View➡Camera➡Front** in tako naprej. Preverite, če štrli na vrhu in na dnu. Če ne štrlijo, se luknja ne bo pojavila.



**06** **LUKNJANJE** Izberite 3D izometrični pogled in uporabite **Modify➡3D Boolean Operations➡3DSubtract** in odstranite oba valja, da ustvarite luknje. To bodo luknje za vijake.

**07** **BODI LUČ** Izberite vire svetlobe – **Insert➡Light➡Ambient** ali **Point** in jih razpostavite s klikom na model. Pojdite na frontalni in stranski pogled, da prilagodite položaj vsake luči.

**08** **RENDERIRAJTE** Oglejte si končan model kot obris s klikom na **View➡Camera➡Draft Render** ali vključite orodje **Render Tool** (skodelica) v orodni vrstici. Vključite **Rotate Tool**, da lahko premikate objekt (levo od skodelice).


AKCIJA! dodatna žarnica

HITACHI LCD PROJEKTOR
CP-S318 / CP-X328
SVGA / XGA ločljivosti,
2000 ANSI lumnov, 2,7kg
navpično in vodoravno
popravljanje trapeza,
žarnica 4000 ur

PLAZMA TV
32PD3000 / 42PD3000
plazma televizor
visoke ločljivosti
z zvočniki in
multimedija
box-om

NOVO!

DVD KAMKORDER
DZ-MV380E
DVD-R, DVD-RAM
CCD 1,1M
ločljivost 1280 x 960
USB 2.0
SD spominska
kartica

HITACHI
Inspire the Next

Pooblaščeni partnerji: Anni d.o.o., Big Bang, Castel Computers d.o.o., BOF, Kros d.o.o., Lestra d.o.o., Rolan d.o.o., KOPA d.d. in Kadarkoli.com

LUKVEL

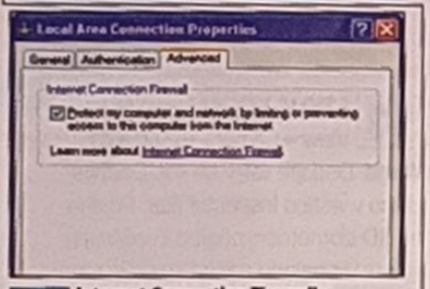
Šmartinska 130, 1000 Ljubljana, tel: 01 5414445, faks: 01 5401964, e-mail: lukvel@lukvel.si, www.lukvel.si

# Mraz vse ve

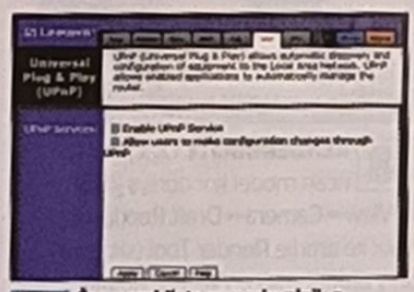
## Odgovori na vaša vprašanja >> mraz@pcformatslo.net

### >>OGENJ, HODI Z MANO

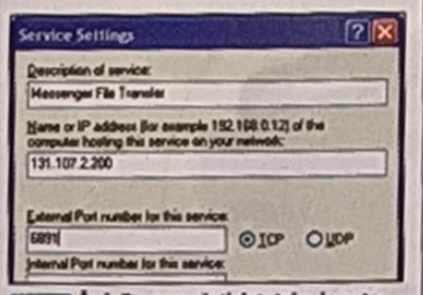
Kako lahko *Windows Messenger* pripravim do tega, da bi deloval skozi požarni zid?



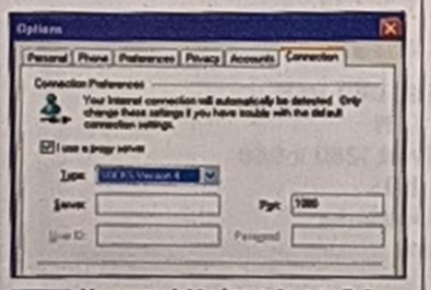

**01** **Internet Connection Firewall v Windows XP je zasnovan tako, da prepušča promet preko Messengerja, če uporabljate kak drug požarni zid, pa bo potrebno poskrbeti, da bodo vrata 1863 odprta. Če vrata 1863 niso na voljo, *Messenger* poskuša uporabiti vrata 80, ki jih uporablja tudi vaš spletni brskalnik.**




**02** **Če uporabljate usmerjevalnik z Network Address Translation (NAT), mora ta podpirati Universal Plug n Play, da bo *Messenger* lahko deloval. UPnP standardno omogoča večina usmerjevalnikov, ni pa privzeto omogočen - v priloženi dokumentaciji preberite, kako ga omogočite.**




**03** **Če želite prenašati datoteke, je potrebno ustvariti storitev za vrata od 6891 do 6900. Odprite Properties za omrežno povezavo in kliknite Advanced ⇒ Settings ⇒ Services ⇒ Add. Vnesite IP naslov, ki vam ga dodeli NAT usmerjevalnik in TCP vrata 6891. Ponovite za vsa ostala vrata.**




**04** ***Messenger* lahko ima težave tudi, če imate omogočen proxy strežnik. Kliknite Tools ⇒ Options ⇒ Connection v *Messengerju* in označite I use a proxy server. *Messenger* bo sam poskusil ugotoviti potrebne nastavitve, če pa mu ne uspe, poiščite vašega ponudnika za točne nastavitve.**

GREGOR MRAZ

# PCF hiti na pomoč!

**Gregor Mraz** pod božičnim drevescem v nizkem štartu juriša na vaše težave.

Nabor čipov

## Kaj je to nabor?

**V decembrski številki *PCF* je nekdo spraševal nekaj v zvezi z AGP 8x. In tam sem prebral, kako pomemben je vrsti red pri gonilnikih, DirectX in o nekem naboru nForce!**
**Kaj je to? In kje najdem te zadeve? Lahko kak program? Spletno stran? Živim z računalnikom, a v vsem svojem življenju še nisem slišal za nabor nForce!!! Prosim za nujen odgovor!!!!!!!!!!!!**
**HVALA!!**
**Brane**

Eeee... Khm... Dragi Brane, za zvestobo, ki jo ti izkazuješ, ženske pravijo, da je moški nismo zmožni. Ti namreč zelo očitno živiš že zelo dolgo z enim samim računalnikom, vsaj sodeč po tvojih izjavah. Tvoje pismo sicer ne spada v rubriko tehnične pomoči, a mi bo vsaj pomagalo prebiti led za serijo tokratnih nasvetov, ker imam nekaj ustvarjalnih blokad, ki me čakajo z valjarji pred vhodnimi vrati, a to je že druga zgodba.

No, pa se vrniva k tvojim vprašanjem. Vsaka osnovna plošča v vsakem računalniku ima nabor čipov, ki skrbi za skladno delovanje vseh komponent osnovne plošče in s tem celotnega računalnika. Nabore dela več podjetij in nosijo različna imena. nVidia izdeluje nabor čipov, ki mu je nadela ime nForce in ga lahko najdeš na kar lepem številu novejših osnovnih plošč za procesorje AMD. Če te zanima še več, si oglej spletno stran nVidie na **www.nvidia.com** oziroma spletne strani proizvajalcev osnovnih plošč. No, vidiš, pa je šlo tudi brez pretiranega števila ločil!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Trdi disk

## Premalo prostora

***PCFormat* je edina revija, ki jo stalno kupujem, vi pa ste genij - vsaj upam, da ste. Imam en problem: imam trdi disk WD1800JB, s kapaciteto 180Gb, Windows XP Pro pa mi ga prepozna le kot 128G velikega. Vem, da se 50Gb komaj pozna, samo če manjka prostora, je pač hudo.**
**Luka**

Seveda je absolutno res, da sem popoln genij, ki mu ni para. Tudi pri izgubljanju svinčnikov in mobilnih telefonov.

No, dovolj o meni, pogovarjajva se raje še malce o meni... ali pa o tvojem problemu. Glede na to, da si mi dal odločno premalo informacij bom ugibal in rekel, da sam sistem ne zaznava diska v celoti (omejitev BIOS-a na tvoji osnovni plošči je očitno 128Gb). Spremljaj zagon računalnika in poglej, kakšno kapaciteto izpiše. Če je tako, lahko sicer poskusiš z nadgradnjo BIOS-a, kar pa zelo verjetno ne bo obrodilo sadov. Najlažja in najbolj elegantna rešitev je seveda zamenjava osnovne plošče, nekaj cenejša rešitev pa je nakup dodatnega krmilnika za IDE naprave.

**KratekNasvet**

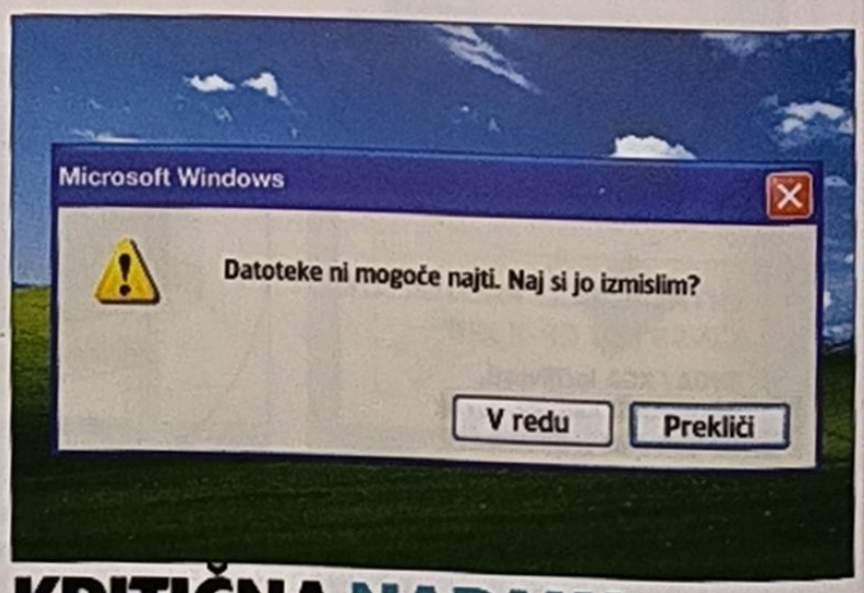
Če želite odpreti *MS Word* brez odprtega dokumenta, kliknite na Start ⇒ Run in vtipkajte `winword /n` in pritisnite [Enter]

Windows 98e

## Težave z izklopom

**Gregor, pomagaj mi! Moje težave so zelo čudne sorte. Ko igram *NFS: Underground* dalj časa, ne morem izklopiti računalnika. Izpiše mi, da se Windows zaustavlja, a se stvar nikamor ne premakne. Računalnik lahko pustim tudi celo uro, pa se ne bo nič spremenilo. Kaj je narobe? Uporabljam Windows 98, imam 128Mb pomnilnika, grafična kartica pa je GeForce2 MX 100/200. Upam, da ti nisem zadal pretežke naloge.**
**Nejc**

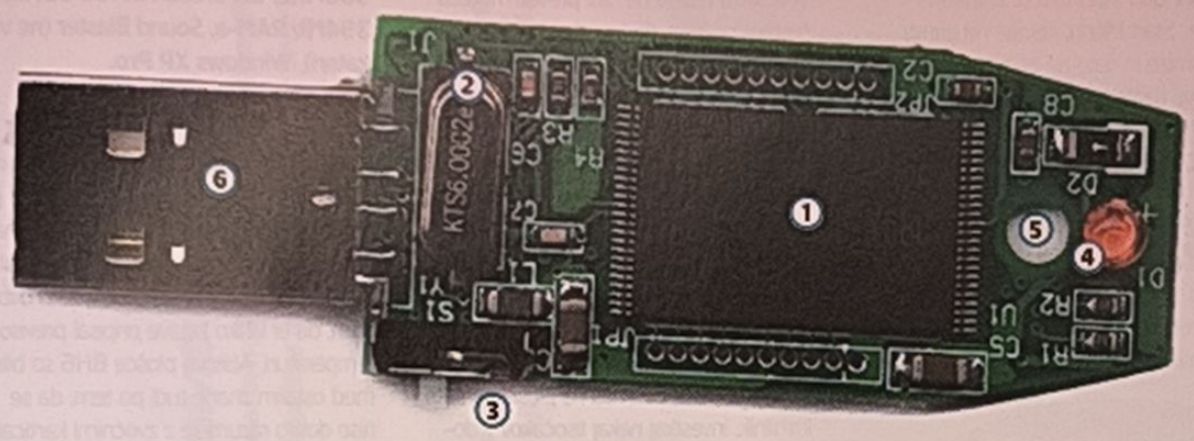
Pretežka naloga? Zame? Pah. Malenkost! Tvoj problem se skriva v operacijskem sistemu, ki pogreša nekaj nujnih popravkov za pravilno delovanje. Odpravi se na spletno stran **www.microsoft.com/windows98/downloads/contents/wurecommended/s_wufeatured/win98se/** in snemi popravek, imenovan *Windows 98 Second Edition Shutdown Supplement*. Ta bo rešil tvoje težave pri ugašanju računalnika. Sicer pa se ti splača pobrskati še po strani **http://www.microsoft.com/windows98/downloads/corporate.asp** ter sneti in namestiti ostale popravke, da bo sistem deloval tako, kot se šika.




## KRITIČNA NAPAKA

# >>USB KLJUČ

Kaj se skriva v teh čudežnih paličicah?




## ZAGON

**USB ključe Windows XP, 2000 in ME prepoznavajo kot običajne pogone, kar pomeni, da lahko z njih zaganjate računalnik, če vaš BIOS seveda dovoljuje nastavitev USB trdega diska kot zagonsko napravo. Za zapisovanje v glavni zagonski sektor pa potrebujete posebno orodje.**

## 1. FLASH RAM

**Samsungov pomnilniški čip NAND. Četrti in peti znak v drugi vrstici vam povesta kapaciteto: 40 = 4Mb, 64 = 64Mb, 28 = 128Mb in 12 = 512Mb. Če je peti znak G, četrti znak pove kapaciteto v Gb.**

## 2. KRMILNIK

**Vse zajemanje in shranjevanje podatkov na pomnilniški čip opravlja ta majhen krmilnik. Omogoča tudi, da pomnilnik "izgleda" kot trdi disk.**

## 3. STIKALO

**Nekateri USB ključi imajo priročno zaščitno stikalo, s katerim lahko preprečite neželeno zapisovanje.**

## 4. LED

**Rdeča LED lučka se prižge, ko ključ zapisuje ali bere podatke. Ta lučka ima opozorilno funkcijo, saj bi izgubili podatke, če bi med takšno operacijo ključ iztaknili iz vrat USB.**

## 5. MANJKAJOČA LED DIODA

**Prikazano vezje ima prostor za dodatno LED diodo, ki jo imajo določeni USB ključi in sveti zeleno, kadar je ključ priklopljen.**

## 6. VMESNIK USB

**Vrata USB omogočajo pretok podatkov in so istočasno vir energije. Flash RAM ne potrebuje energije za hranjenje podatkov, krmilnik pa potrebuje energijo za delovanje, RAM pa jo potrebuje za spreminjanje stanja.**

FAQ

# CTFMON.EXE

**Ali ni to del *MS Offica*?**
Seveda je. Gre za t.i. Alternative User Input Service, storitev, ki omogoča nestandardne načine vnosa. Če uporabljate rokopis ali prepoznavanje govora oziroma imate nameščeno podporo za jezik, ki ni angleščina, je ctfmon.exe omogočen, da lahko upravlja z naštetim.

**Pa kaj potem?**
Nekateri menijo, da storitev Microsoft uporablja za to, da vohuni za vami.

**Ali res?**
Storitev se vsekakor ne obnaša, kot večina storitev v Windows. Če z iskalnikom poiščete datoteko in jo zbrišete, se bo čarobno spet pojavila. To sicer ni slabo, a prične človek razmišljati, zakaj je Microsoft sploh vključil takšno možnost samogeneriranja lastni datoteki, ne pa, na primer kernel32.dll.

**In kaj pravi Microsoft?**
Pravi, da je stvar popolnoma varna in je tam zato, da bo vam pomagala. To je mogoče čisto res, a Microsoft ne ponuja nikakršne prepričljive razlage, s katero bi pojasnil, zakaj se stvar tako agresivno ponovno nalaga. Sicer pa obstaja še več sumljivih datotek v Windows – mobsync.exe in loadqm.exe, na primer. Obe datoteki se naložita brez vprašanja in odžirata vire, medtem ko nudita "storitve", ki jih nujno ne potrebujete (usklajevanje offline spletnih strani in upravljanje s čakalnimi vrstami v MSN Messengerju).

**Kaj lahko storim zoper nje?**
Microsoft ponuja navodila, s pomočjo katerih lahko onemogočite ctfmon.exe, našli pa jih boste na **http://support.microsoft.com/?kbid=282599**, kar pa lahko storite tudi tako, da ga postavite na seznam prepovedanih izvršilnih datotek na strani **Local Software Security Policy**. Kliknite **Start ➡ Run** in vtipkajte **secpol.msc**. Izberite **Software Restriction Policies ➡ Additional Rules**, z desnim gumbom kliknite v desni del okna in izberite **Add new path rule**. Vtipkajte c:\windows\system32\ctfmon.exe. Windows sedaj spremlja to datoteko in jo onemogoči, takoj ko se poskuša aktivirati. Da bi stvar delovala, je potrebno s **Task Managerjem** izključiti vse aktivne kopije aplikacije.

Grafika

# Packe na zaslonu

**Moja težava je manjša, kot se zdi na prvi pogled. Pri zagonu *Colin McRae Rallya 3* računalnik zmrzne, na ekranu pa se pojavijo neke čudne packe (da ne bo pomote - že v osnovnem pozdravnem oknu, včasih pa mi celo uspe priti do menija). Poleg tega pa se pojavijo še drobni kvadratki ki padajo od vrha proti dnu zaslona. Sprva sem mislil, da gre za klasično pregrevanje kartice in kartico takoj poslal na servis, tam pa so veselo zatrjevali, da z grafično ni nič narobe, ampak z Windows Me in mojim računalnikom. Tako sem si omislil XP Professional, za vsak slučaj pa še Zalmanov VGA hladilnik, ki ste ga tudi že predstavili v reviji. Stvar še zmeraj ni delovala pa čeprav sem redno posodabljal gonilnike, nameščal razne popravke *Colina*... Najhuje pa je to, da se to občajno pojavi tudi med navadnimi 2D aplikacijami in zastarelimi igrami (npr. Pajkova pasjansa). Aja pa še to, imam GeForce FX 5200 128Mb in Win XP.**
**Žiga**

**KratekNasvet**
Orodje za ustvarjanje varnostnih kopij je že del Windows XP, našli ga boste pa na namestitvenem CD-ju v valueadd\msft \ntbackup\ntbackup.msi.

Glede na to, da imaš iste težave v dveh različnih operacijskih sistemih in da kljub najnovejšim gonilnikom in popravkom zadeva še vedno dela težave, je problem očitno strojne narave. Če so na servisu kartico pošteno stestirali in je z njo zagotovo vse v najlepšem redu, potem je očiten krivec za vaše težave osnovna plošča. Mogoče grafični krmilnik ne deluje pravilno ali pa se plošča sploh ne razume z grafično kartico. Obstaja celo možnost, da se katera od drugih nameščenih komponent ne želi pogovarjati z grafično kartico (ali kakšno, na videz čisto nepovezano komponento) in se to odraža na tak način, a bi sam prej stavil na samo osnovno ploščo.

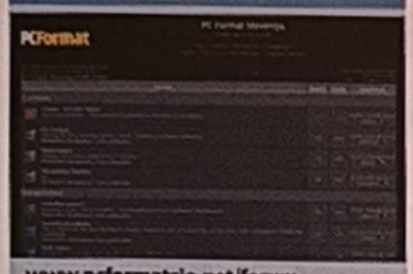
Disketni pogon

# Nadležen pogon

**Že vašega predhodnika sem prosil za pomoč, vendar se me ni hotel usmiliti in upam, da se me boste vsaj vi. Na računalniku imam naložene XP, dogaja pa se mi naslednja zadeva: pri nalaganju računalnika, pri izklopu in pri odpiranju ali zapiranju določenih programov, mi zraven v prazno deluje disketni pogon, kar je zelo moteče, verjetno je pa napačna kakšna nastavitev v BIOS-u, pa ne vem kje. Prosim za pomoč, dam za pir ali dva, pa še za kakšen dober sendvič. Hvala vnaprej in lep pozdrav!**
**Dušan**

O, za pivo pa bomo seveda odgovorili! Še posebej zato, ker je vaša težava silno enostavno rešljiva. V BIOS-u lahko spremenite zagonsko zaporedje, ki pa se pri različnih BIOS-ih nahaja na različnih mestih, se pa povsod imenuje **Boot Sequence**. Tam nastavite zagonsko zaporedje tako, da se bo sistem zaganjal najprej s trdega diska, pa ne bo več iskal sistemskih datotek na disketi. Za zaganjanje disketnega pogona v prazno med samim delom pa vsekakor ni odgovoren BIOS, saj ta ni več aktiven, kakor hitro so naložene vse naprave in se prične nalagati operacijski sistem. Za takšno početje pa so pogosto odgovorni protivirusni programi ali določene ↘

## POMOČ S FORUMA



www.pcformatslo.net/forum

**Namen imam nabavit novo kišto pa bi me nekaj zanimalo. Kakšna je sploh razlika med ATA in SATA diski? Kaj bolj priporočate ASUS A7N8X-X ali Abit NF7-S?**
**nice_dj**

SATA diski so v teoriji hitrejši vendar so v praksi popolnoma enaki navadnim ata diskom. velika prednost (vsaj za moje pojme) je da se s SATA diski znebiš ogromnega (sirokega) IDE kabla in ga zamenjaš z ozkim (1 cm počez) SATA kablom. Obe plati sta dobri, tako da je vse skupaj bolj stvar okusa, ker se razlikujeta v majhnih stvareh (asus ima AGP pro, abit ima aktivno hlajen NB,...)
**Thanatos**

**Kakšen načina zapisa se uporablja na teh stvarcah (magneten ali kakšna nova logika?) Se mogoče ne sme pustit zraven kakšnih reči, da se ti zapis na disku zbriše?**
**The G-man**

Flash je mreža vrstic in stolpcev in vsaka celica ima dva tranzistorja. Ločuje jih tanka plast oksida. En tranzistor imenujemo "floating gate", drugega pa "control gate". Floating gate je samo povezava do vrstice. Dokler je povezava na mestu ima celica vrednost 1. Da bi jo spremenili v nič potrebujemo proces, ki se imenuje "Fowler-Nordheim tunneling". Tunneling je tudi uporabljen za spreminjanje razporeditev elektronov "floatin gate-a".
**alex88**

aplikacije, v katerih uporabljate disketni pogon. Oglejte si funkcije vašega protivirusnega programa in spotoma počistite še zgodovino odprtih dokumentov (izberite **Start ➡ Settings ➡ Taskbar and Start Menu**, aktivirajte jeziček **Start Menu**, kliknite na gumb **Customize** in nato na gumb **Clear** ob **To remove records of recently accessed documents, programs and Web sites, click Clear**).

Modem in tiskalnik

## Težave pri tiskanju

**Imam Win XP Profesional z vsemi popravki in tudi sicer sistem deluje brezhibno. Težava se je pojavila, ko sem pred kratkim kupil nov HP-jev tiskalnik PSC 1210, ki je priklopljen na vrata USB, kjer je tudi modem Eicon Diva ISDN. Težava se pojavi, kadar sem priklopljen na internet in vklopim tudi PSC-ja, saj se mi takrat modem samodejno izklopi. Med sistemskimi dogodki ne piše ničesar neobičajnega, le to, da je bila povezava prekinjena. Tudi ko PSC-ja izklopim, povezave ni mogoče ponovno vzpostaviti, dokler ponovno ne zaženem računalnika. Težava sicer ni preveč moteča, pa vendar. Do sedaj mi je sicer uspelo odpraviti še vsako težavo, ta pa je zame pretrd oreh.**
**Zoki 69**

Tebi se ta težava ne "zdi preveč moteča"? Moram priznati, da že od nekdaj globoko spoštujem ljudi, ki so v stanju računalniške težave prenašati brez metanja opreme in pohištva v mimoidoče.

Tvoj problem se žal skriva v gonilnikih, ki se zelo očitno ne razumejo. En krmilnik USB očitno ni dovolj velik za PSC 1210 in modem. Poskusiš lahko sicer s posodobitvijo gonilnikov za obe napravi, a dvomim, da bo to rešilo tvojo težavo. Edina rešitev je priklop obeh naprav na ločena krmilnika USB. Če imaš na plošči en sam krmilnik, investiraj nekaj tisočakov v dodaten krmilnik USB na vodilu PCI in nanj priklopi eno od naprav. Z dodatnim krmilnikom boš celo pridobil nekaj prikljućnih mest za USB naprave. Preveri le, kateri krmilnik kupiti – vodilo USB 2.0 je sicer čisto lepo združljivo nazaj, le da določene naprave, ki delujejo na vodilu USB 1.1 včasih ne sodelujejo z njim.

Zvok

## Nadležno piskanje

**Ker sem obupan in mi drugi ne znajo pomagati, se obračam na vas. Ko gledam flash stvari na internetu, mi začne v zvočnikih piskati in vse zmrzne. To mi dela tudi ko igram *Call of Duty*, poslušam glasbo (*Windows Media Player*) in filme. Enkrat piska glasno, drugič tiho. Mislim, da je razlog pregrevanje, samo ne vem, katere komponente. Vem da je lahko veliko stvari narobe samo to so vsi podatki ki jih imam. Sumim zvočno kartico in procesor. Imam pa naslednjo strojno in programsko opremo: Osnovna plošča Abit BH6, procesor Intel Celeron 900MHz, GeForce2 MX400 32Mb, 394Mb RAM-a, Sound Blaster (ne vem kateri), Windows XP Pro.**
**Master D**

Ko bi lahko potisnil nos v tvoj računalnik, bi ti lahko bolj natančno povedal, tako pa bom ugibal in rekel, da je krivec zvočna kartica. Pregrevanje sistema bi se kazalo s precej drugačnimi simptomi, zato dvomim, da bi lahko težave pripisal previsoki temperaturi. Abitove plošče BH6 so bile med ostalim znane tudi po tem, da se niso dobro razumele z zvočnimi karticami na vodilu ISA, tako da že imamo krivca, če imaš kakšnega Sound Blastra iz serije AWE. Poskusi najprej nadgraditi gonilnike za zvočno kartico in seveda namestiti vse popravke za Windows XP. Če to ne bo pomagalo, poskusi poiskati krivca – fizično odstrani zvočno kartico iz računalnika in odstrani vse gonilnike zanjo, nato pa zaženi katero od aplikacij, ki ti je pred tem delala težave. Zvoka sicer ne bo, a če bo aplikacija tekla brez zatikanja in če računalnik ne bo zmrznil, je krivec zvočna kartica, ki jo bo treba zamenjati. Če pa se bodo težave kljub temu nadaljevale, pa bi bilo potrebno bolj natančno diagnosticiranje. Lahko sicer poskusiš sam in preizkušaš delovanje sistema z določenimi komponentami in brez njih, a če nisi prepričan v svoje početje, odnesi računalnik na najbližji servis, kjer bodo zadevo pošteno stestirali.

**KratekNasvet**
Za hiter dostop do kalkulatorja pojdite na **Start ➡ Run**, v vnosno polje vpišite **calc** in pritisnite **[Enter]**.

# IZZOVITE MRAZA!

Vsak mesec člani foruma *PCF* izzovejo Gregorja, rezultat izziva pa najdete tukaj. Na **www.pcformatslo.net/forum** ocenite opis in povejte, kaj želite videti naslednji mesec.

**Subjekt:** Bide **Opisovalec:** Gregor Mraz

Slovar slovenskega knjižnega jezika nam predlaga, da sprejmemo kot opis bideja naslednjo kombinacijo besed: podolgovat plitev umivalnik za spodnji del telesa. Ker smo pri *PCFormatu* radi natančni, je tako ohlapna razlaga za nas popolnoma nesprejemljiva, in že skoraj žaljiva. Vsi namreč dobro vemo, da tisti "spodnji del telesa" ne vključuje kolen, gležnjev, mezincev in še marsičesa drugega na tem območju. Naj se sliši brez zadrege – bide je namenjen umivanju spolovil in riti.

Menda imajo s to definicijo ogromne probleme Američani, ki se s tovrstnimi napravami srečujejo zelo poredko. Znani so primeri, ko so jih zalotili pri pomivanju posode v bideju, pranju umazanega perila, umivanju dojenčkov in domačih ljubljenčkov ter pri še nekaterih bolj radikalnih opravilih. Uriniranje, britje nog in splakovanje šestic zgoraj levo se vsekakor kvalificirajo v to skupino. Zakaj pa ne, navsezadnje je glavno, da je hec.

Da bi se vsestranskost uporabe bideja še povečala, predlagamo za različico 2.0 naslednje izboljšave: ogrevane površine za sedenje, predvajanje pomirjujočih zvokov gozda ob vsaki uporabi, večja odtočna odprtina (če uporabnika slučajno prime občutek, da na stranišču še ni dokončal svojega poslanstva), senzor za samodejno iskanje kontaminiranih točk in izdelava ledenih kock (zelo praktično za ohlajanje pločevink piva pred nogometno tekmo).

Prvi bideji so se pojavili v Franciji okoli leta 1710. Ker so se ljudje takrat imeli navado v celoti namočiti v vodo enkrat na vsaka dva tedna, so se higiene željni želeli nekako izogniti vonju po kislemu zelju vsaj v področjih južno od popka. Sprva so napravice spominjale na mladiče vedra in kopalne kadi, okoli leta 1750 pa je prišlo do prave tehnološke revolucije, ko se je nekdo spomnil obrniti pipo, da je voda brizgala navzgor. Po prvih nekaj nesrečnih poskusih s premočnim curkom in posledičnemu okrevanju teh toaletnih pionirjev, se je stvar prijela. V veliko radost vseh, ki ne dosežejo lastne zadnjice in njihovih služabnikov.

**PCFormatOcena**

Že sedaj veliko načinov uporabe

Mrzel curek vode lahko prestraši vaše odprtine

"Z nekaj popravki bi lahko stvar postala uporabna tudi zunaj kopalnice."

60 %

USTAVI SE!

105.2 MhZ

## ANTENA SMS

Pošlješ SMS z geslom R ANTENA, na številko 041 300 300 in izveš naslov skladbe in izvajalca, ki se trenutno predvaja.

## SMS RADAR

Pošlješ besedilo LRADAR na številko 1919 in dobil boš sms z lokacijami najbližjih radarjev po Sloveniji. Samo Ljubljana - RALJ pošlji na 1919.

## ANTENA RDS

Preberi kaj poslušaš! Podatki o skladbi na R[illegible]S-u!

# USTAVI SE!

NA FREKVENCI

105.2 Mhz

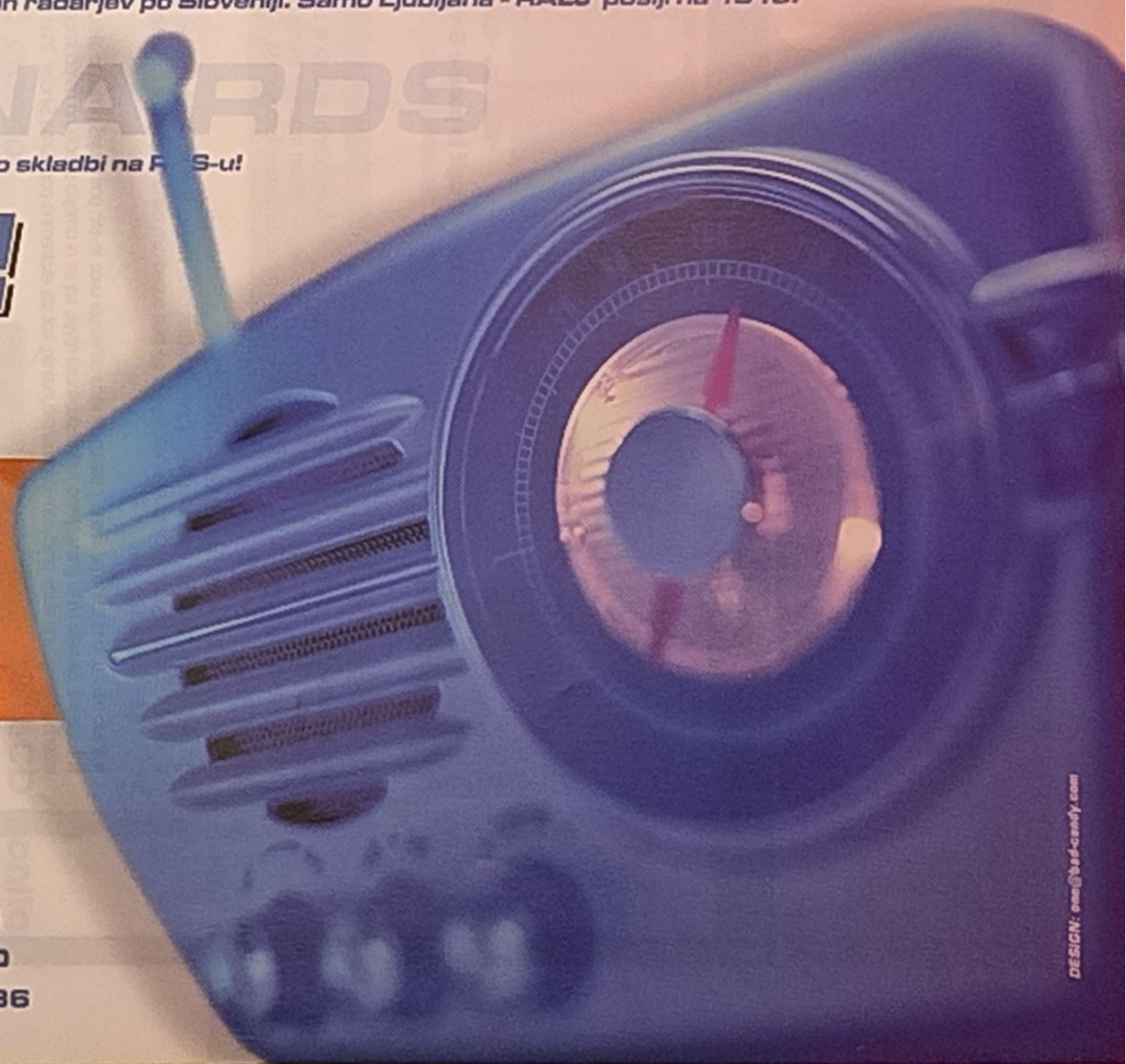
# RADIO ANTENA

105,2Mhz

## Vedno zažge...

| | |
|---|---|
| GLASBENE ŽELJE | 01 242 90 90 |
| FILMSKI FORUM | 01 242 90 91 |
| SMS NABIRALNIK | 041 300 300 |
| TRŽENJE | 01 242 56 36 |

www.radioantena.si



DESIGN: ana@bad-candy.com

NAJBOLJŠI RAČUNALNIŠKI TABLOID

PC dezin Format.or

Št. 12

BIZARNEŽ: Andrej "Grajski" Belina

# ČASOVNI STROJ II.

**Ponoreli stroj udari drugič in ponese Gregorja dobrih petnajst let nazaj.**

Edini problem, ki nastane zaradi luknje v temporalnem kontinuumu (poleg očitnih) je to, da je bil Gregor daljnega in mrzlega decembra '88 še golobrad fantič, ki je obiskoval nekje peti razred osemletke in njegov celoten repertoar znanja o PC-jih je bil precej boren. Sam je bil namreč zagrizen navdušenec nad C64 in tudi poštarjeva rutina je bila mesečna dostava Turbosoftovih.

In po čudnem naključju se je revija skupaj z malimi Gregcem, Nikolo, Barbko, Aljoškom... ter vsemi ostalimi otroki znašla v osemdesetih. Hodijo v šolo, pišejo domače naloge, nabijajo žogo pod sosedinim oknom, igrajo na računalnikih, preostali čas pa porabijo za izdelavo revije.

Kljub tržišču, ki ni ravno nasičeno z osebnimi računalniki (za uvoz le-teh potrebuješ posebno akademsko ali partijsko dovoljenje), so bralci revijo toplo sprejeli. Zahvala za to gre verjetno tudi fleskibilnosti revije, saj se ni omejila specifično na področje PC-jev, temveč ima tudi t.i. mehke predele, v katerih igrajo glavne vloge predvsem domači računalniki, kot sta ekstremno popularna Sinclair "Mavrica" ZX Spectrum in seveda mondeni C64.

V prvi številki opisujemo 4,77-megaherčno pošast iz IBM-ove tovarne sanj: PS-2, stroj ki bo s svojimi 640Kb pomnilnika in štiribarvno paleto CGA na novo definiral pojem osebni računalnik.

Seveda ne manjka Andrejev test 10- in 12-palčnih monitorjev. Množicam dostopnih črno-belih in novejših – črno-zelenih monitorjev, ter štiristranski brutalno strog test Fillyzovega 14-palčnega CGA monitorja.

Ivo, zagrizen privrženec igre *Might&Magic*, pokaže širšemu občinstvu, kako v dveh enostavnih korakih predelati 720kb diskete v takšne z dvojno kapaciteto. Medtem pa Uroš zaprepaden ugotavlja, da njegov Schneider XT deluje precej bolje, če je ohišje v zmrzovalniku. Škoda le, da je tipkovnica fiksno pritrjena na ohišje.

V rubriki Mraz vse ve izvemo, kako izvesti t.i. "hard-reset" s pomočjo kombinacije tipk, kako s pomočjo vate in alkohola najlažje očistiti glavo kasetofona in nenazadnje seznam nedokumentiranih ukazov v *Turbotapu*. Seveda obvezen dodatek o urejanju autoexec.bat in config.sys.

Tomaž servira dvajset strani polnih adrenalina in akcije z opisi najbolj vročih iger, kar jih je mogoče dobiti. Navsezadnje se bližajo prazniki. Najpodrobnejši opis si zagotovo zasluži *Tetris*, revolucionarna, potencialno najboljša igra vseh časov, razvijalcev iz Sovjetske zveze. Takoj za njo pa Bullfrogov debitantski *Populous*, grafično izpopolnjena strategija, ki obljublja ure in ure zabave. V oddelku z družinskimi računalniki kraljujejo *1943: The Battle of Midway, Captain Blood, Great Giana Sisters III*, ter seveda legendarni *Outrun*. Takoj zraven mali oglasi: BeoSoft, Turbosoft, poceni kasete, prodam zbirko kaset za C64 ali zamenjam z doplačilom za rabljen Tomos 4 APN.

Barbarin `fwd>>fwd>>` vsebuje dve ali tri slike, ki jih je v dnevu hudih muk in frustracij končno uspešno snela s ScorpionBBS-a. Anglikanskega duhovnika, ki se praska po zadnjici, opico, oblečeno v bavarsko narodno nošo, in slona, ki igra nogomet. To so lepi časi, ko so tri slike dovolj, da izvabijo peneč nasmeh na usta.

Nebojša je urednik kasete (izvod s kaseto) in urednik diskete (verjetno ste uganili, da gre za izvod z disketo). Krasno, torej on poskrbi za binarno dozo zabave na medijih.

In nenazadnje je tudi Nikola aktiven, v *PCFHubu* predstavi sedmo svetovno čudo, univerzalni daljinski krmilnik, s katerim lahko človek upravlja praktično vse. Napiše vodič v vzpostavljanju BBS-a doma. In pove kakšno "grenko" o glasnih matričnih Starovih tiskalnikih.

**Dela je še veliko, ob 18:00 so zadnji roki za oddajo člankov. Takoj zatem umit in spat, jutri je šola. Časovni stroj se ustavi in ekskurzija se konča... Lepo leto je za nami.**

BOF, BTC City, Ljubljana

**Novi lepši svet elektronike**

## 19" LCD monitor SAMSUNG

SYNCMASTER 193T

**179.990 sit**

- 19" LCD monitor
- ločljivost 1280*1024
- odzivni čas: 25 ms
- kontrast: 700:1
- svetilnost 250 cd/m2
- vga, dvi priključek
- vrtljiv za 90°

## 19" LCD monitor PRESTIGIO

P190T

**199.990 sit**

- ločljivost 1280*1024
- vgrajen TV sprejemnik
- odzivni čas: 16ms
- kontrast: 500:1
- svetilnost: 250 cd/m2
- daljinec
- priključki: vga, s-video, rca video
- vgrajeni zvočniki

## CD-RW zapisovalnik LITEON

LTR-523227S

**9.990 sit**

- hitrosti snemanja:
  CD-R 52x, CD-RW 32x
- hitrost branja:
  CD-ROM 52x

## DVD-RW / CD-RW zapisovalnik LITEON

LDW-811S

**39.990 sit**

- hitrosti snemanja DVD:
  DVD+R 8x, DVD+RW 4x, DVD-R 4x,
  DVD-RW 2x, DVD-ROM 12x
- hitrosti snemanja CD:
  CD-R 40x, CD-RW 24x

BOF Building Of Fun

PISARNA DOMA PRENOSNIKI OSEBNA NEGA BELA TEHNIKA KUHANJE CD DVD ZABAVA DOMA **www.bof.si**

Izdelava: BeBa, december 2003

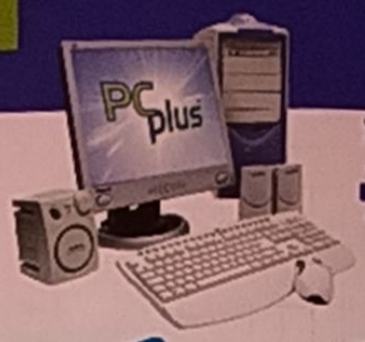
Bofex d.o.o. Ljubljana - Merkur skupina, Šmartinska 152, Ljubljana, Slovenija, poslovna enota BOF, BTC Hala 18, , tel.: 01 / 548 44 60, www.bof.si; Ponudba velja do razprodaje zalog. Tiskarske napake niso izključene.

Računalniki in prenosniki

# DARILO

vsem kupcem PCPlus računalnikov podarimo PCPlus DVD:
- s 5 licenčnimi IGRAMI
- pisarniškim paketom OpenOffice.org
- operacijskim sistemom Linux
- PINNACLE SYSTEMS preizkusnimi programi

PCplus®



V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

PCplus PRIVILEGE servis
TEHNIČNA PODPORA 090 71 70 (klic je plačljiv)

## OSEBNI RAČUNALNIKI

| | i-f@mily | e-office | i-net | g@mer (TV TUNER) | e-m@chine | m@gic (TV TUNER) | Dream m@chine (TV TUNER) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Procesor: | Intel® Celeron® 2.4 GHz | Intel® Celeron® 2.6 GHz | AMD Athlon 2000+ | AMD Athlon XP2400+ | Intel® Pentium® 4 2.667 GHz | AMD Athlon XP 2600+ | Intel® Pentium® 4 2.667 GHz |
| Osnovna plošča: | Asus P4S533-MX | Asus P4S533-MX | Asus A7N8X-VM | Asus A7V8X | Asus P4S533-MX | Asus A7N8X/X | Asus P4PE-X |
| Pomnilnik: | 128 MB DDR | 256 MB DDR | 256 MB DDR | 256 MB DDR | 256MB DDR | 512 MB DDR (PC2700) | 512 MB DDR (PC2700) |
| Trdi disk: | 40 GB 7.200 obr | 60 GB 7.200 obr | 60 GB 7.200 obr | 80 GB 7.200 obr | 80 GB 7.200 obr | 120 GB 7.200 obr. | 120 GB 7.200 obr. |
| CD/CD-RW pogon: | --- | --- | --- | CD-RW | --- | CD-RW | --- |
| DVD pogon | DVD | Combo DVD/CD-RW | Combo DVD/CD-RW | DVD | Combo DVD/CD-RW | DVD | DVD-RW |
| Grafika: | integrirana | integrirana | integr. GeForce4 MX + AGP | Radeon 9200SE 128MB DDR TVO | integrirana grafika | Radeon 9200 256MB DDR TVO | Radeon 9200 256MB DDR TVO |
| Zvok: | integriran AC97 audio | integriran AC97 audio | integriran AC97 audio | integriran 6 kanalni | integriran AC97 audio | integriran 6 kanalni | integriran 6 kanalni |
| Tipkovnica: | PcPlus tipkovnica | PcPlus tipkovnica | PcPlus tipkovnica | PcPlus tipkovnica | PcPlus tipkovnica | PcPlus tipkovnica | PcPlus tipkovnica |
| Miška: | miška 3 tipke, s koleščkom | miška 5 tipk, s koleščkom | miška 3 tipke, s koleščkom | miška 3 tipke, s koleščkom | optična miška, s koleščkom | optična miška, s koleščkom | optična miška, s koleščkom |
| Zvočniki: | zvočniki 180W | zvočniki 180W | zvočniki 180W | zvočniki 180W | zvočniki 180W | --- | --- |
| Modem: | --- | --- | 56K, interni | --- | --- | --- | --- |
| Mrežna kartica: | LAN 10/100 | LAN 10/100 | LAN 10/100 | LAN 10/100 | LAN 10/100 | LAN 10/100 | LAN 10/100 |
| TV tuner: | --- | --- | --- | Pinnacle STUDIO PCTV Rave | --- | Pinnacle STUDIO PCTV Rave | Pinnacle STUDIO PCTV Rave |
| | **96.900,-** | **119.900,-** | **123.900,-** | **149.900,-** | **149.900,-** | **189.900,-** | **234.900,-** |

## LITEON

UGODNO

**CRT 17"**
Ločljivost: 1024x768/85Hz
Velikost pike: 0.27mm
**29.900,-**

UGODNO

**CRT 19"**
Ločljivost: 1280x1024/85Hz
Velikost pike: 0.20mm
**44.900,-**

## NEC

UGODNO

**VERSA C160**
LCD zaslon 15,1"
AMD Mobile Athlon XP 2200+
256MB, 40GB disk,
DVD/CDRW, modem
LAN, Firewire
**299.900,-**

NOVO

**VERSA M400**
LCD zaslon 15,1"
Intel Mobile Pentium 4 2.8 GHz
256MB, 40GB disk,
DVD/CDRW, modem,
LAN, Firewire,
TV-out
**399.900,-**

NOVO

**VERSA M500**
LCD zaslon 15,1"
Intel Centrino 1.4 GHz
256MB, 40GB disk,
DVD/CDRW, modem
Wireless, LAN, Firewire,
TV-out
**409.900,-**

3 leta garancije

**VERSA P700**
LCD zaslon 15,1"
Intel Mobile Pentium 4 2.2 GHz
512MB, 40GB disk, ATI 64MB
grafična kartica, DVD/CDRW,
modemm, Wireless, LAN,
Firewire, IR-DA, RS232, TV-out
**589.900,-**

## PINNACLE SYSTEMS

**STUDIO PCTV**
PCI TV sprejemna kartica, z daljinskim upravljalcem, teletext
**16.900,-**

**STUDIO PCTV Sat**
PCI kartica za sprejem digitalnih SAT postaj direktno s satelita
**34.900,-**

**STUDIO PCTV Deluxe**
Zunanji TV USB sprejemni vmesnik, z daljinskim upravljalcem, teletext
**72.900,-**

**InstantCopy**
Programska oprema za najhitrejše in najzanesljivejše 1:1 kopiranje CD-jev in DVD-jev
**15.900,-**

## iiyama

**ProLite E430-W**
Ločljivost: 1280×1024
Velikost pike: 0.264 mm
**129.900,-**

**Vision Master 1451**
Ločljivost: 1280x1024/85Hz
Velikost pike: 0,26mm
**49.900,-**

**Vision Master 513**
Ločljivost: 1600x1200/88Hz
Velikost pike: 0,24mm
**159.900,-**

## Hansol

**H550 LCD 15"**
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 350:1
Zvočniki
**94.900,-**

**720E/730E**
Ločljivost:1024x768/85Hz
Velikost pike: 0.27mm
**30.900,-**

**730ED**
Ločljivost:1280x1024/85Hz
Velikost pike: 0.20mm
**34.900,-**

UGODNO

**920P**
Ločljivost:1280x1024/85Hz
Velikost pike: 0.26mm
**46.900,-**

## NEC/MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

**Accusync 51VM**
Ločljivost: 1024x768 / 75 Hz
Velikost pike: 0,297 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 400:1
Svetilnost: 250cd/m²
Zvočniki
**99.900,-**

SWP Priporočamo

**LCD 1701**
Ločljivost: 1280x1024 / 76 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250cd/m²
V beli barvi
**129.900,-**

**Multisync 1860NX**
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,281 mm
Odzivni čas: 30ms
Kontrastno razmerje: 350:1
Svetilnost: 200cd/m²
**169.900,-**

**Diamond plus 93SB**
Velikost pike: 0,25-0,27mm
Največja ločljivost: 1600x1200
Opt. ločljivost: 1280x1024
Horizontalna frekv.: 30–96kHz
Vertikalna frekv.: 50–160Hz
**89.900,-**

**Diamond plus 230SB**
Velikost pike: 0,24mm
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
Horizontalna frekv.: 30–115kHz
Vertikalna frekv.: 50–160Hz
**199.900,-**

## Hansol

NOVO

**LCD TV - HW1710**
TV tuner, Stereo zvočniki, Teletext
AV-in, S-video in, SCART, D-sub
Ločljivost: WXGA 1280x768
Velikost pike: 0,291 mm
Svetilnost: 450 cd/m²
Kontrast: 350:1
**219.900,-**

## NEC

Empowered by innovation

**NEC VT 46**
DOMAČI KINO
SUPER CENA
LCD tehnologija
Ločljivost: 800x600,
Svetilnost: 1200 ANSI lumnov,
Kontrastno razmerje: 400:1,
Velikost projekcije: 21"-300"
Daljinski upravljalec
Zvočnik: 1W mono
Torbica
Teža: 2.9 kg
**299.900,-**

**NEC VT 460K**
LCD tehnologija
Ločljivost: 800x600,
Svetilnost: 1800 ANSI lumnov,
Kontrastno razmerje: 400:1,
Velikost projekcije: 21"-300"
Daljinski upravljalec
Zvočnik: 1W mono
Torbica
Teža: 2.9 kg
**379.900,-**

**NEC VT 560**
LCD tehnologija
Ločljivost: 1024x768,
Svetilnost: 1300 ANSI lumnov,
Kontrastno razmerje: 400:1,
Velikost projekcije: 21"-300"
Daljinski upravljalec
Zvočnik: 1W mono
Torbica
Teža: 2.9 kg
**439.900,-**

**NEC VT 660**
LCD tehnologija
Ločljivost: 1024x768,
Svetilnost: 1700 ANSI lumnov,
Kontrastno razmerje: 400:1,
Velikost projekcije: 21"-300"
Daljinski upravljalec
Zvočnik: 1W mono
Torbica
Teža: 2.9 kg
**599.900,-**

## Apacer®

**AUDIO STENO BP300**
128MB USB 1.1
MP3 & WMA
predvajalnik in diktafon
LCD prikazovalnik,
slušalke
MP3 predvajalnik
**25.900,-**

**PRODAJNA MESTA:**

**HARVEY NORMAN**
LJUBLJANA: 01/585 50 00

**POWER PLUS**
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06
www.powerplus.si

**BIG BANG**
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/281 23 19
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96
M.SOBOTA: 02/539 12 70
CELJE: 03/425 25 57

**METALING d.o.o.**
CELJE: 080 10 01
www.trgovina.metaling.si

**MEDIA DOM**
M. SOBOTA: 02/53 48 335

**Centri Interspar**

**Quelle kataloška prodaja**

**PCS computers**
PTUJ: 02/780 02 60
RAVNE: 02/822 13 32
ORMOŽ: 02/741 16 09

**Meler Rač. Inženiring**
PIVKA: 05/757 11 50

**MPRINT d.o.o.**
CELJE: 03/490 40 10

**JANUS TRADE d.o.o.**
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
M. SOBOTA: 02/53 03 830
RAVNE: 02/87 50 190

**MENTIS**
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50

**ROLAN**
MARIBOR: 02/300 13 00

**Avto-izziv**
VRHNIKA: 01/750 21 13

**Tech-Trade Center d.o.o.**
LJUBLJANA: 01/434 01 08

**TC Merkur**
TC Hudinja, CE: 03/54 22 7[illegible]
TC Dom Tabor, MB: 02/32 [illegible]
TC Ljubljana: 01/52 00 82[illegible]
TC Rudnik, LJ: 01/28 01 04[illegible]
TC Primskovo, KR: 04/20 17 [illegible]
TC Nova Gorica: 05/33 11 25[illegible]

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

www.pcplus.si

Vse cene vključujejo DDV, veljajo do izčrpanja zalog in ne vključujejo prevoza. Slike so lahko simbolične, za morebitne napake na odpravljamo. Pridržujemo si pravico do spremembe cen in konfiguracij. Asseco SEE d.o.o. Stegne 13, Ljubljana. Vse pravice pridržane. Microsoft, Windows, Windows NT in logotip Windows so registrirane blagovne znamke podjetja Microsoft Corporation. Intel, Intel Inside, Intel Inside logotip, Intel Centrino, Intel Centrino logotip, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium in Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja Intel Corporation. Vse pravice pridržane. AMD, AMD Duron, AMD Athlon in AMD Athlon XP so blagovne znamke podjetja Advanced Micro Devices. Vse pravice pridržane.